2/98

QUAKE2 - PRAWDZIWE OBLICZE

INDEKS Nr 320358 ISSN 1230-8773 CENA 4,50zł

Świat Sgier Komputerowych

THE COURSE OF MONKEY ISLAND

BLADE RUNNER

MYTH
THE FALLEN LORDS

SHADOWS OF THE EMPIRE

STARCRAFT
wersja beta

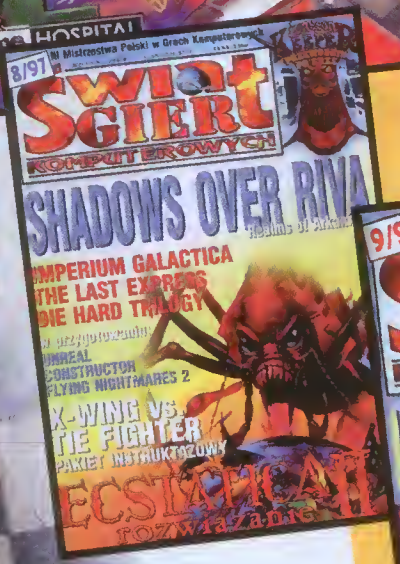
rady i porady:
DARK REIGN
SHADOWS OVER RIVA
BLOOD OMEN LEGACY OF KAIN

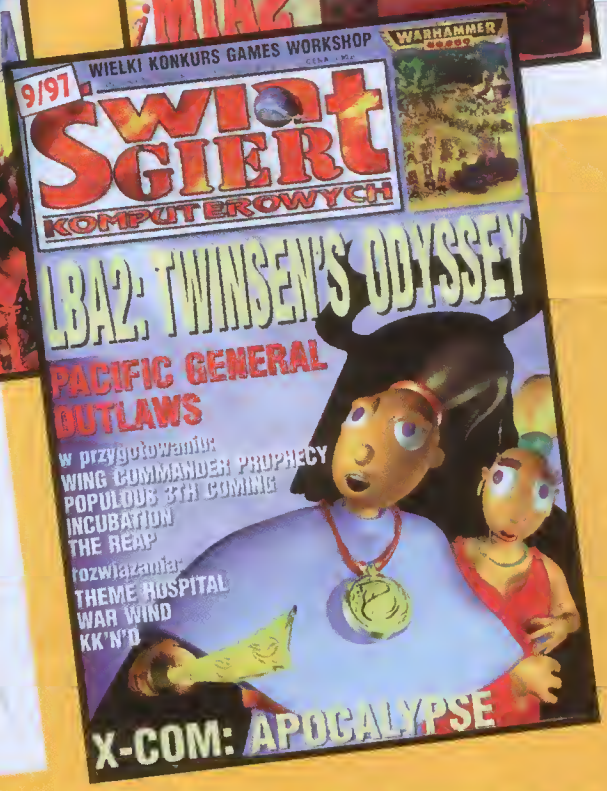
WING COMMANDER: PROPHECY

ISSN 1230-8773
02 >
9 771230 877984

NASZE ARCHIWALIA

Jeśli chcesz otrzymać, któryś z poniższych numerów, to wypełnij kupon prenumeraty.





ZAGRAJ Z NAMI!

JEDYNE OFICJALNE ROZSZERZENIE DIABLO™

DIABLO

HELLFIRE

JEDYNE OFICJALNE ROZSZERZENIE GRY DIABLO™

WYMAGA ORYGINALNEJ GRY DIABLO™

ODKRYJ, CO JEST CI PISANE - 8 NOWYCH, LOSOWO GENEROWANYCH POZIOMÓW

SIEDEM NOWYCH ZAKLĘĆ, M.IN. TWORZĄCYCH ŚCIANY BŁYSKAWIC I WYWOŁUJĄCYCH SZAŁ BITEWNY U WROGA

POKONAJ 29 NOWYCH RODZAJÓW POTWORÓW STOJĄCYCH CI NA DRODZE

POZNAJ UMIEJĘTNOŚCI I MOŻLIWOŚCI NOWEGO BOHATERA - MNICHA

ZGROMADŹ I WYPRÓBUJ 30 NOWYCH PRZEDMIOTÓW, 7 ZAKLĘĆ I 12 NOWYCH RODZAJÓW BRONI

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ CD PROJEKT
(0-22) 672 89 09
- Sprzedaż wysyłkowa
- Infolinia na temat produktów
- Obsługa reklamacyjna

SIERRA®

CD PROJEKT

Koniecznie odwiedź naszą stronę w internecie
www.cdprojekt.com.pl

Biuro: Warszawa ul. Marszałkowska 9/15, tel (0-22) 25 07 03, 25 82 02, 25 71 51,
Sklepy firmawe CD Projekt: Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 21 26 17; **Warszawa** ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; **Warszawa** ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65

© 1997 Sierra On-Line, Inc. Nazwy oznaczone ® i ™ są znakami handlowymi i/lub licencjami należącymi do Sierra On-Line, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Diablo™ jest zarejestrowanym znakiem handlowym Davidson & Associates. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt. CD Projekt i logo CD Projekt zastrzeżone

SEVEN KINGDOMS

Autor Trevor Chan

Seven Kingdoms jest strategią w czasie rzeczywistym, w której budujesz imperium i podbijasz sąsiadów. W grze musisz wykazać się dyplomacją, smykałką do handlu, umiejętnością szpiegowania, przebiegłością i brutalną siłą, by odnieść zwycięstwo.

„Najlepsz gra strategiczna od czasu Civilizacji II"
Powerplay

„Przygotuj się na duże emocje"
PC Format

„...spora dawka akcji i strategii... jesteśmy pod wrażeniem"
NetGamer

„Wyrafinowana gra z nieskończonymi możliwościami"
PC Zone Benelux

„Seven Kingdoms może zdobyć miano Cyvilizacji w kategori gier strategicznych w czasie rzeczywistym"
The Adrenaline Vault

„...nie tylko chwyta za gardło ale również wyrywa serca i wypruwa flaki"
ogr.eom

ENLIGHT SOFTWARE
Enlightening Entertainment

MARKSOFT

INTERACTIVE MAGIC

Dystrybucja w Polsce - MarkSoft, ul. Perzyńskiego 2, 01-872 Warszawa, skr. poczt. 114,
tel. (0-22) 663-93-90, fax (0-22) 663-92-98, e-mail: marksoft@polbox.pl, http://www.marksoft.com.pl

Interactive Magic, Gingers Court, 36a High Street, Bracknell RG12 1HE Tel: 01344 409399, www.imagicgames.co.uk

Wszelkie znaki towarowe zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Świat Gier Komputerowych

ISSN 1230-8773, INDEX 320358
ROK 6, NR 2/98 (62)

REDAKTOR NACZELNY:
Piotr Pieńkowski

Z-CA RED. NACZ. (dział polski):
Wojciech Stawski

Z-CA RED. NACZ. (dział zagraniczny):
Piotr Orcholski

SEKRETARZ REDAKCJI:
Michał J. Adamczak

REDAKTOR GRAFICZNY:
Krzysztof Wirszyłło

DZIAŁ PRENUMERATY:
Agnieszka Jasiulewicz

SKŁAD KOMPUTEROWY:
Małgorzata Zalska
Piotr Rogalski

WSPÓŁPRACA:
Piotr Bilski
Rafał Bumażnik
Przemysław Buska
Adam Gregrowicz
Kamil Klamrowski
Sebastian Kłomski
Dariusz Lewkowski
Krzysztof Lutowski
Arkadiusz Matczyński
Michał Nowakowski
Michał Śledziński
Robert Wiśniewski

KOREKTA:
Kamila Tkaczyk

ADRES REDAKCJI:
ul. Jagiellońska 12A
85-067 Bydgoszcz
tel. (0-52) 345-54-40
tel./fax (0-52) 345-54-33

ADRES KORESPONDENCYJNY.
skrytka pocztowa 39
ul. Jagiellońska 6
85-005 Bydgoszcz

WYDAWCA:
IMAGO sp z o.o.

PREZES wydawnictwa:
Andrzej Kentzer

KONTO:
BS Bydgoszcz
81420007-320645-27001-1

DRUK:
Prasowe Zakłady Graficzne
ul. Wojska Polskiego 1
Bydgoszcz

Redakcja nie odpowiada za treść reklam i ogłoszeń oraz zastrzega sobie prawo do zmiany tytułów nadsyłanych materiałów. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych.

e-mail: sgk@sgk.com.pl
WWW: http://www.sgk.com.pl

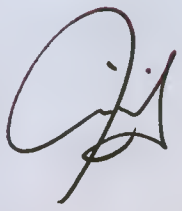
Cześć

Uff, najgorsze już za nami. Wiemy, jak nowy ŚGK wygląda; znamy także Wasze opinie na ten temat. Cieszę się, wszyscy tu się cieszymy, że nasz trud został przez Was doceniony. Ogólnie przypadł Wam do gustu bardziej konsekwetny i uporządkowany układ działów, ulepszony spis treści, nowy kształt działu RiP oraz pomysł umieszczania artykułów „okołogrowych". Oczywiście, nie zamykaliście się tylko w pochwałach, wiele listów zawierało prócz tego solidną i rzeczową krytykę, choć z reguły (bo były wyjątki) nie odnosiła się ona do jakości estetycznej czy merytorycznej ŚGK, ale raczej błędów, które popełniliśmy w pośpiechu i z prostej nieuwagi.

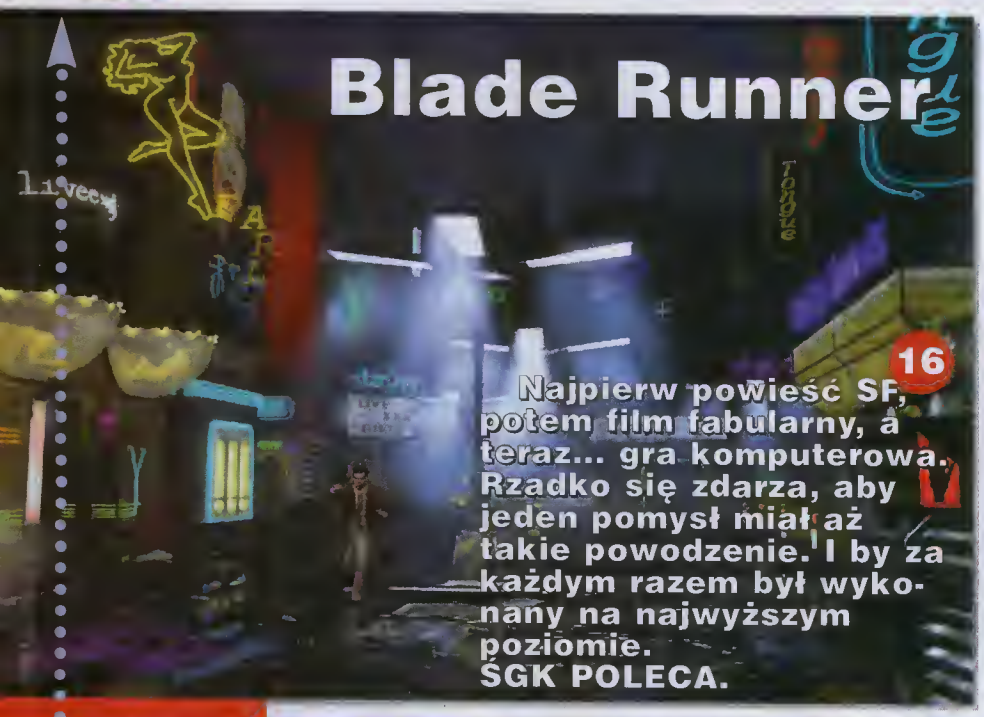
Przede wszystkim, dopuściliśmy się sporej ilości literówek. Poza tym w opisie zawartości metki zamieniliśmy hasła „grafika" i „muzyka" (tak w ogóle powinno być „dźwięk") oraz w samej metce wspomniane ikony, ikona grywalności i typ komputera wyszły nam zbyt blade. Na koniec dopuściliśmy się nieścisłości merytorycznych w dwóch miejscach. Pierwsza dotyczyła daty ataku wojsk niemieckich na ZSRR omyłkowo wyznaczonej w „Kantynie" na 11.06.1941 r. (powinno być 21 czerwca, oczywiście). Ta niewinna literówka była jednak niczym wobec niewybaczalnych błędów zawartych w recenzji gry „Close Combat 2". Autor podał tu nie tylko błędnie datę desantu, ale nawet jego miejsce i skład grupy desantowej. Prawidłowo powinno być: zrzut desantu odbył się na terenach holenderskich dnia 17.09.1944 r., a w jego skład wchodziły dwie dywizje amerykańskie, jedna dywizja brytyjska i jedna polska Samodzielna Brygada Spadochronowa (jak nam zwrócił uwagę nasz Czytelnik, Michał Pryczek z Łodzi - dziękujmy, Michale). Oczywiście, przepraszam za wszystkie te niedociągnięcia, licząc, że podobne błędy nigdy już nie będą miały u nas miejsca.

Co do bieżącego numeru, to do ostatniej chwili wahaliśmy się, czy przyznać więcej oznaczeń „ŚGK POLECA", czy też poprzestać na jednym. Wyjątkowo wybraliśmy to drugie, chociaż bardzo dobrych gier jest w tym numerze naprawdę dużo. Uznaliśmy po prostu, że tym razem wszystko postawimy na jedną kartę. Czy słusznie, to już musicie ocenić sami. Polecam Wam także nieco kontrowersyjny w pierwszej części, ale za to niezwykle rzeczowy materiał o „Quake'u 2". To nasz prezent wakacyjny dla zapalonych miłośników tej gry. Za miesiąc w tym miejscu coś dla... nie, niech to pozostanie na razie tajemnicą.

Do zobaczenia.



SPIS TRESCI

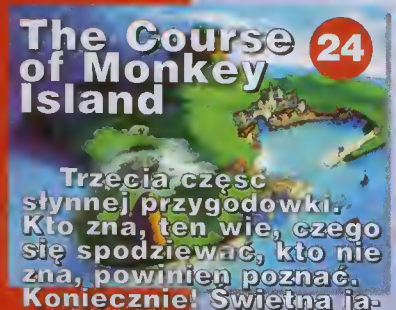


Blade Runner 16

Najpierw powieść SF, potem film fabularny, a teraz... gra komputerowa. Rzadko się zdarza, aby jeden pomysł miał aż takie powodzenie. I by za każdym razem był wykonany na najwyższym poziomie. SGK POLECA.

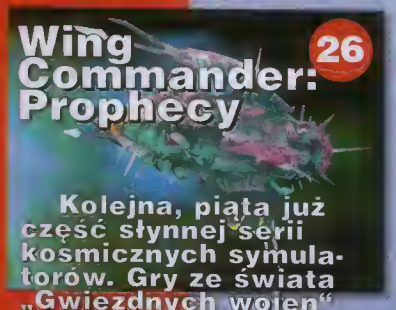
Myth: The Fallen Lords 22

Pozornie kolejna strategia w czasie rzeczywistym, ale jednak w zupełnie innym wykonaniu. Miłośników bitewniaków w rodzaju „Warhammera 40K" ta gra po prostu zachwyci.



The Course of Monkey Island 24

Trzecia część słynnej przygodówki. Kto zna, ten wie, czego się spodziewać, kto nie zna, powinien poznać. Koniecznie! Świetna jakość, doskonałe dialogi, humor na każdym kroku - czy trzeba jeszcze zachęcać?



Wing Commander: Prophecy 26

Kolejna, piąta już część słynnej serii kosmicznych symulatorów. Gry ze świata „Gwiezdnych wojen" teraz już naprawdę powinny obawiać się tego konkurenta.

Grand Theft Auto 20

Żart? Prowokacja? Eksperyment? Nie wiadomo. Wiadomo natomiast, że gra się w to doskonale i ani na chwilę nie można się oderwać od monitora. Po prostu - szaleństwo.

ZAPOWIEDZI

Air Warrior 3 10
Alien Earth 8
Battle Zone 12
Blood 2 9
Caveman Species 13
Deathtrap Dungeon 10
Die by the Sword 12
Dune 2000 9
KK'N'D 2 8
M.A.X. 2 13
M1 Tank Platoon 2 11
Messiah 11
Starcraft - wersja beta 14
SU-27 Flanker 2.0 8
Wizardry 8 9

RECENZJE

Animal 39
Atlantis: The Lost Tales 28
Banzai Bug 40
Blade Runner 16
Buccaneer 38
Dreams to Reality 34
Eastern Front 37
Final Odyssey 44
G-Police 35
Grand Theft Auto 20
KK'N'D Xtreme 41
Liga Polska Manager '98 42
Manx TT SuperBike 29
Myth: The Fallen Lords 22
Nuclear Strike 32
OnEscapee 45
Perfect Assassin 32
Shadows of the Empire 30
Shadows Warrior 36
The Course Of Monkey Island 24
Virtua Cop 2 40
Wing Commander: Prophecy 26

RADY I PORADY

Blood Omen: Legacy of Kain 52
Dark Reign 55
MDK 64
S.O.S. 66
S.O.S. - skrzynka kontaktowa 67
Shadows Over Riva 58
Triki 68
Z prywatnych zbiorów 51

SPRZĘT I MULTIMEDIA

Flight Force Plus 73
Moje pierwsze zabawy matematyczne 72
Podpoduszańskie lasy 72
Smok Anatol i tajemniczy zamek 71
UltraRacer PC 74
Vortex 3D 74
Web news 70

TRYBUNA

Bez prądu 90
Film 88
Hity 80
Kantyna 82
Konsola 84
Listy 6
Między nami, graczami 81
Ogłoszenia 92
Quake 2 - prawdziwe oblicze 76
Retro 86
Tawerna 83

Tabelka ocen

wyróżnienie (przyznawane przez redaktorów ŚGK)

gatunek gry (logiczna, zręcznościowa, przygodowa, role-playing, symulacyjna, strategiczna)

wymagania (od góry - minimalne, zalecane)

autor i wydawca oraz polski dystrybutor

ocena (od góry - za grafikę, dźwięk, i grywalność)

cena na polskim rynku

Absolutne fiasko, zawód i wieczne potępienie.

Poniżej normy, choć miejscami przebłysk czegoś lepszego. Nudy.

Standardowe pomysły i wykonanie, sprawdzone metody. Nawet, nawet, ale...

Ponad normę, lecz niestety z brakami, bądź też odwrotnie - braki, ale i tak ponad normę. Oryginalność.

Maksymalna pozytywna ocena. Ekstaza.

Rozwiązanie Konkursów 2/98

Ukryty wymiar

Nagrody ufundowane przez firmę ITI Cinema otrzymują:

Kleta Rafał (Żernica)
Piekarski Jarosław (Skierniewice)
Uliczny Dawid (Wrocław)

ŚGK w cyberprzestrzeni

http://www.sgk.com.pl

Zwycięzcą piątego konkursu WWW został:

Paweł Patena (Kraków)

Otrzymuje on roczną prenumeratę ŚGK

ŚWIĄTECZNY KONKURS GIGANT

Oto lista 30 osób, które wygrały w naszym wigilijnym konkursie (ŚGK 12/97). Łączna wartość nagród, blisko 5000 zł, została zamieniona na... gry komputerowe, oczywiście. Nagrody wysyłamy pocztą.

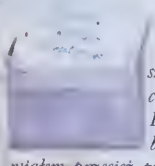
ADAMCZYK JAKUB (Jaworzno)
BALAWANDER ZDZISŁAW (Wrocław)
BĄK KATARZYNA (Katowice)
BORKOWSKI ARTUR (Ciechanów)
BUGAREWICZ MICHAŁ (Świdnica)
GOLIK PIOTR (Baniocha)
HACHUŁA JOLANTA (Bieruń)
KARASIŃSKI ŁUKASZ (Tychy)
KNAPIK MACIEJ (Ruda Śląska)
KOŁODZIEJ JAKUB (Tarnów)
KOWALIK DOMINIK (Solec Kuj.)
KUCHARSKI KRZYSZTOF (Częstochowa)
ŁYP PIOTR (Bestwina)
MACIEJEWSKI ŁUKASZ (Łódź)
MALISZAK KAROL (Tychy)
MAZUR JAN (Police)
NORWIŃSKI MARCIN (Gałków)
NOWORYTA MICHAŁ (Katowice)
PAWŁOWSKI PIOTR (Kielce)
PIOTROWSKI TOMASZ (Krosno)
POSZWA MARIUSZ (Szczecin)
RADOMSKI BARTOSZ (Mysłowice)
SEEHABER JAROSŁAW (Chełmno)
SROKA MARCIN (Jabłonowo)
ŚPIEWAK STANISŁAW (Lubań)
ŚWIDERSKI TOMASZ (Sopot)
URBANICZEK MARCIN (Siemianowice Śl.)
WACHOWSKI TOMASZ (Olsztyn k/Częstochowy)
WOLAŃSKI BARTOSZ (Bydgoszcz)
ZIMOCH MACIEJ (Białystok)

Hitki '97

Nagrodę, roczną prenumeratę ŚGK plus grę komputerową, otrzymują:

Piotr Bielicki (Stargard-Gdańsk)
Robert Ruciak (Świnoujście)
Marzena Czerniak (Bydgoszcz)
Krzysztof Czerwiński (Warszawa)
Marcin Wojdal (Piastów)

Zaczynamy od razu, bez zbędnych wstępów. Oto pierwszy list zawierający oryginalne spojrzenie na nasz rynek i propozycję obejścia jego niedoskonałości:



Od półtora roku jestem (nie)szczęśliwym posiadaczem Amigi 1200. Przez pierwszy rok to było istne szaleństwo - miałem przecież tyle gier do przejścia („Dune 2", „The Settlers", „History Line 1914-1918", „Civilization"). Po ich ukończeniu zacząłem grać w nie jeszcze raz, a po kolejnym skończeniu ostatniej z nich zacząłem się zastanawiać, czy grać w nie znowu od początku czy kupić sobie coś nowego. Postanowiłem wybrać to drugie.

Biorę wypłatę, idę na giełdę i kupuję 3 gry: „Frout Lines", „Baldies" oraz „Warlords". W domu szczęśliwy wgrywam pierwszą grę, a tu pojawia się napis: read error on disk block 898. No cóż, pomyślałem, wgram to jeszcze raz. Niestety, efekt był ten sam. Co gorsza, w dwie pozostałe gry też nie pograłem, ponieważ mi się notorycznie zawieszały. Dobrze mi, myślę, tak to jest, jak się kupuje piraty.

Następnego dnia idę do sklepu komputerowego i pytam sprzedawcę o te 3 gry, a ten popatrzył na mnie, jak na kosmitę pytającego o drogę na Alfa Centauri, po czym z kretyńskim uśmiechem stwierdził, że nie ma i że nowości będą za tydzień. „Jakie nowości!" - wrzasnąłem - „Te gry mają po kilka lat." Na to ten, nadal z kretyńskim uśmiechem, oświadczył mi, że nie ma, nie było i nie będzie, skoro to są gry kilkuletnie.

To samo usłyszałem w... 8 innych sklepach! Ludzie, my wchodzimy do Europy?! Chyba przez Azję pn.-w.

Owszem, są w sklepach nowości na Amigę, ale to w 90% podłe zręcznościówki, a tego zagorzały strateg nie ruszy. A ile razy można grać w „Dune 2" czy „The Settlers". Dlatego my, zdradzeni przez dystrybutorów gier komputerowych AMIGOWCY, musimy sobie pomóc. Jak? A tak. Proszę o przysyłanie na mój adres spisów Waszych gier. Ja owe spisy będę katalogował i po uzbieraniu większej liczby dam ogłoszenie do gazet komputerowych. Potem wystarczy przysłać do mnie list z załączonym znaczkiem, a ja zaadresuję zamówienie do odpowiedniego człowieka. Wymiana nastąpi już pomiędzy zainteresowanymi. Proste, prawda?

Na koniec chciałbym stwierdzić, że według mnie nie jest to PIRACTWO (pfuj), gdyż piractwo (pfuj) to pobieranie opłat za nielegalne oprogramowanie, a tu nikt za nic nie będzie płacił (chyba że za znaczki).

Jacek Chudzicki
Zabrze

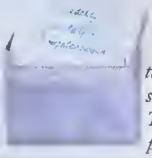
Jacku, w swoim liście poruszyłeś kilka spraw jednocześnie, a każda z nich wymaga osobnego omówienia, dlatego odpowiem Ci w punktach.

1. To faktycznie brzydko, że starszych gier nie można kupić w żadnym sklepie na terenie Polski. Co prawda, raz na jakiś czas ukazują się krótkie serie retro, ale to stanowczo za mało. Nawiasem mówiąc, problem ten nie dotyczy tylko gier amigowych, ale także pecetowych i innych. Po prostu staroci w naszym kraju sprzedawać nikt nie lubi. Ba, czasem nawet kłopoty są z nowościami, że wspomnę tylko cykl „Realms of Arkania" czy „Daggerfall", których do Polski nie było komu sprowadzić. No cóż, może trzeba zacząć bardziej aktywnie namawiać polskich dystrybutorów na poważniejsze traktowanie polskich graczy.

2. O rynku pirackim pisać nie będę, bo sam podałeś najlepszy przykład, jak takie „zakupy" mogą się skończyć.

3. Wszyscy chyba wiemy, że w ostatnich latach Amiga wyraźnie podupadła i właściwie wyścig z PC został już definitywnie przez nią przegrany (niestety, tak właśnie jest, choć jako zatwardziałego amigowca naprawdę, boli mnie to wyznanie). To podstawowy powód wszystkich wymienionych przez Ciebie kłopotów. Gdyby było inaczej, wierz mi - wybór gier w sklepach byłby większy. A tak, nie dość, że starych przebojów nigdzie nie ma w legalnej sprzedaży (co zmusza wielu amigowców do korzystania z rynku pirackiego), to jeszcze i nowości jest jak na lekarstwo, a te, które już są, tak po prawdzie często wyglądają gorzej, niż gry sprzed lat (to jakaś reewolucja).

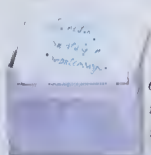
4. Proponowane przez Ciebie rozwiązanie jest logiczne i byłoby na pewno skuteczne, jednak chciałbym zaznaczyć, że mam co do niego sporo obiekcji. Nie powiem, że otwarcie kłóci się ono z prawem autorskim i jako takie kompletnie nie nadaje się do szerokiego (ani wąskiego) zastosowania, jednak jest bliskie piractwu, co by o tym nie powiedzieć, i prędzej czy później ku temu właśnie wyewoluuje. Dlatego odradzam go szczerze, licząc, że jednak znajdą się oficjalne i legalne sposoby na ominięcie wspomnianego przez Ciebie, Jacku, problemu.



Uważam, że gra „Ignition" powinna dostać wyższe oceny. Ta gra jest z pewnością lepsza od „GT Racing 97" opisanej niżej (numer 12/97). Obydwie gry są grami zręcznościowymi. Ta druga „nie wnosi niczego nowego do gatunku" (tak napisane jest w recenzji!), zaś pierwsza „jest ciekawą pozycją dla lubiących wyścigi samochodowe", bo jest po prostu lepsza, urozmaicona przez spadające kamienie. Lawiny, przejeżdżające pociągi, ciężarówki, mgłę itp. „GT Racing 97" bardziej podobna jest do symulacji jazdy samochodowej, a „Ignition" to typowa gra zręcznościowa.

Tomek Paya
Gorlice

Takich listów otrzymujemy sporo, choć rzadką są one tak rzetelne, jak powyższy. Zazwyczaj zawierają bardziej jednoznaczne treści, jak na przykład ta wypowiedź:



Powinniście zmienić skalę ocen (moim zdaniem, są one zbytnio zawyżone). Staram się kupować gry, które Waszym zdaniem są dobre, jednak ostatnio po kupieniu Command & Conquer odechciało mi się żyć (według Was była dobra).

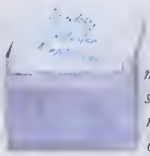
Mateusz Słupik
Bielsko-Biała

Zrobię tak, zamiast odpowiadać na ten list, posłużę się wypowiedzią innego Czytelnika.

Wcale nie uważam, aby oceny w ŚGK były zawyżane. Podam przykład: gdy Duke Nukem 3D pojawił się w Polsce, dostał najwyższe oceny w większości pism o grach, tymczasem ŚGK dał mu tylko „7". I kto tu zawyża oceny? ŚGK stosuje swoją własną skalę ocen, niezależną od innych i za to Was szanuję. Nie każdy musi się z nią zgadzać. Można mieć co do niej obiekcje, lecz poparte konkretnymi, przemyślanymi argumentami. Zresztą jeśli gra jest dobra, sama się obroni, bez pomocy kogokolwiek.

Dariusz Kołanek
Starachowice

Nic dodać, nic ująć. Chociaż nie, dodam kilka słów wyjaśnienia od siebie, bo czegoś jeszcze mi tu brakuje. Przede wszystkim chcę powiedzieć, że nasze oceny są jak najbardziej subiektywne (jak wszystko na tym świecie), a więc odzwierciedlają nasze i tylko nasze poglądy. Podstawową ich wartością jest to, że wystawiają je fachowcy, a raczej ludzie, którzy mają w temacie spore rozeznanie (mnóstwo przegranych gier). Tak więc ocenom naszym wierzyć nie trzeba, bo obowiązku takiego nie ma, ale można, bo zazwyczaj wiemy, co piszemy. Na koniec krótka informacja, jak proces oceny przebiega. Otóż najpierw grę otrzymuje do przegrania recenzent, który musi w niej rozeznać się maksymalnie (a najlepiej ukończyć, co najczęściej stosujemy). Następnie zostaje napisana recenzja, którą czyta sekretarz redakcji bądź ja sam (a czasem obaj). Jednocześnie grę testuje także przynajmniej dwóch niezależnych recenzentów, którzy potem ustnie wyrażają swoje opinie na temat ocen. Na koniec, po zebraniu wszystkich informacji w gronie redakcyjnym decydujemy o ostateczne nocie. Skomplikowany to proces, ale w ten sposób unikamy nieporozumień, przynajmniej większości, bo i tak mimo wszystko zdarzają nam się czasem jakieś kiksy. No, teraz już chyba wiecie wszystko na ten temat.

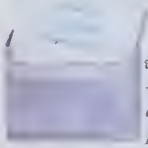


Czemu zniknął dział „Polemiki"?Piotr Orcholski w swym suplemencie gry „Heroes of Might & Magic 2" uwzględnił tylko dwa kody. Trzeci natomiast brzmi: 32167. Będziecie zaskoczeni.

Piotr Stępniak
Legionowo

Dział „Polemiki" nie zniknął. Po prostu kiedy jest temat, na który otrzymujemy kontrowersyjne wypowiedzi Czytelników, organizujemy coś na kształt dyskusji na naszych łamach,

ujmując to właśnie w ramy „Polemik". Najprawdopodobniej za miesiąc znów zamieścimy Wasze kontrowersyjne opinie, tym razem dotyczące listu Machineguna oraz kwestii reklam na rynku gier komputerowych (bo listów otrzymaliśmy po prostu cały stos). Za kod dziekuję w imieniu Czytelników.



Czy ta kategoria (chodzi o wymagania zalecane - przyp. P.P.) oznacza, że przy takich parametrach sprzętowych gra lub program pracuje najlepiej czy po prostu dobrze?

Michał Niedźwiedź
Juszkowy Gród

Coraz częściej oprócz wymagań minimalnych, a więc takich, dzięki którym gra w ogóle pozwoli się uruchomić, producent zamieszcza na pudełku lub w instrukcji także wymagania zalecane, które z kolei określają konfigurację sprzętową pozwalającą grze działać optymalnie (a więc najlepiej, jak może). Żeby nie było już żadnych wątpliwości, publikujemy obydwie informacje, ponieważ ostatnimi czasy te dwie kategorie potrafią być doprawdy bardzo zróżnicowane. Co gorsza, wymagania minimalne obecnie z reguły pozwalają TYLKO uruchomić grę, zaś aby uzyskać porządny efekt, trzeba dysponować czymś pośrednim między minimum a optimum, a najlepiej - dysponować owym optimum, czyli konfiguracją zalecaną Więcej chyba wyjaśniać nie trzeba

Do gościa, który RiP-ował w numerze 12/97 („Carmageddon"). Ty się facet RiP-uj za takie Rip-y. Zajmujesz tylko miejsce. Na dole zamieszczam RIP do punktu piątego (dla psycholi!). Jeżeli zobaczysz gliniarzy, to wal na nich - za ich rozwalenie dostajesz 50.000 kredytów.

Paweł „Klawo" Klamender
Gliwice

„Klawo", jak widzisz, Twoją informacje podaję, choć może trochę za ostro uderzasz w swojego adresata. A tak w ogóle, na drugi raz lepiej sam napisz jakiś rady i porady i wyślij na nasz adres - wtedy nie będziesz musiał nic prostować.

Przechodząc od razu do rzeczy, powiem, że do napisania tego listu natchnął mnie program o grach komputerowych, który jest emitowany w pewnej prywatnej telewizji. Otóż kiedy sam prowadzący powiedział przy okazji omawiania gry „Sid Meier's Gettysburg" - „szkoda, że Sid Meier nie stworzy gry o bitwie pod Grunwaldem", coś mnie tknęło. Po jakimś czasie, przeglądając stare i nowe gazety traktujące o grach komputerowych, spostrzegłem, że żadna gra strategiczna ostatnimi czasy nie porusza tematu związanego z Polską (poza grą Polanie). Rozumiem zagranicznych twórców, ale dlaczego rodzimi producenci nie wzięli się za fabuły związane z historią Polski? (...) Dlaczego nie poruszyć tematu związanego właśnie z bitwą pod Grunwaldem, czy też próbami zjednoczenia Polski w okresie rozbicia dzielnicowego? Historia Polski jest tak ciekawa, że naprawdę mogłoby powstać wiele interesujących gier.

Marcin Pietkiewicz
Piła

Właściwie to nie ja powinienem wyjaśniać tutaj podobne kwestie, ale sami zainteresowani, a więc polscy producenci gier. Moim zdaniem winny jest zbyt mały rynek, który nie pozwala na takie eksperymenty, ale może się mylę, może winna jest przede wszystkim niewiara krajowych producentów w zyskowność takiego przedsięwzięcia. Właśnie leży przede mną na biurku amigowa gra strategiczna obejmująca okres Rozbicia Dzielnicowego (prawdopodobnie jej recenzja ukaże się w najbliższych numerach). Żadne to fajerwerki, ale też nie kicz, a gra jest polska i dotyczy polskich realiów - może więc jest jakaś szansa, że sytuacja ta się unormuje i wreszcie dostaniem do swoich rąk coś znajomego. Na pewno zapytam o to przedstawicieli polskich producentów przy najbliższej okazji.

SKRÓCIAKI

Ozzy z Koluszek: Nakład gry „The Last Express", jak nam oznajmił polski dystrybutor, został już wyczerpany, a nowej partii sprowadzać się nie będzie.

Michał Dworak z Woli: Informację, o którą prosisz, uzyskasz w każdym lepszym sklepie komputerowym i tam też Cię odsyłam. Polskim dystrybutorem firmy Lucas Arts jest IPS CG.

Wojtek z Wrocławia: Rozwiązanie gry „Ace Ventura" zostało zamieszczone w ŚGK 7/97. Numer ten jest dostępny w archiwaliach.

P.P.

PS. Grę komputerową otrzymuje w tym miesiącu autor pierwszego listu, **Jacek Chudzicki z Zabrza.** Gratuluję. Grę, oczywiście amigową, wysyłamy pocztą.

SU-27 FLANKER 2.0

Producent: SSI

Miłośnicy rosyjskiego przemysłu zbrojeniowego już niebawem po raz kolejny będą mogli zasiąść za sterami **SU-27**. Wersja 2.0 tej popularnej symulacji to przede wszystkim wspaniała, znacznie lepsza niż ostatnim razem grafika. Poprzez standard DirectX gra obsługuje wszystkie obecnie stosowane karty graficzne, jak również umożliwia zabawę w rozdzielczości nawet do 1024-x768 pikseli. Do tego dochodzi fotorealistyczna mapa terenu opracowana na podstawie rosyjskich danych satelitarnych, bogactwo obiektów naziemnych, oraz pełne teksturowanie wszystkich pojazdów. Dzięki temu **SU-27 Flanker 2.0** zaliczyć można do wizualnie najbardziej wyrafinowanych symulacji lotniczych, co w połączeniu z realizmem gry, zaawansowanym systemem treningowym oraz szeroką gamą opcji sieciowych daje naprawdę wspaniały efekt końcowy. Ciekawostką jest fakt, iż program wykorzystuje standard AGP, nową szynę danych Intela, dzięki której gra jest jeszcze szybsza (a pranie jeszcze bielsze i zęby jeszcze twardsze).

KKND 2

Producent: Beam Software

Czterdzieści lat po wydarzeniach przedstawionych w pierwszej części **KKND**, Przeżyci znów wyszli na powierzchnię ziemi. Wzbogaceni o nowe technologie muszą stawić czoła kolejnej fali Mutantów, z których promieniowanie uczyniło w międzyczasie prawdziwe bestie. A to nie koniec czyhających na Ciebie niebezpieczeństw - chodzą słuchy, iż na wojnę wyruszyła właśnie potężna armia robotów poszukujących zemsty (za co? za jajco!). Wszystkie trzy armie mają się spotkać... już w marcu, co dla mnie brzmi jak najsłodsza muzyka, a to dlatego, że nie lubię czekać. Twórca **KKND 2**, firma **Beam Software**, zapowiada, iż program oferować będzie 45 misji jednoosobowych powiązanych w kampanię, 20 map typu multiplayer przeznaczonych dla maksymalnie 8 graczy, edytor misji, zestaw jednostek wsparcia powietrznego, oraz trójwymiarowy engine gry, dzięki któremu będzie można w końcu pomyśleć o stosowaniu zasadzek. Słowem czas zawinąć rękawki - wkrótce wybuchnie nowa wojna!

Dystrybutorem gry w Polsce jest firma IPS CG.

ALIEN EARTH

Producent: Beam Software

Alien Earth to gra przygodowa firmy **Beam Software**, tej samej, która stworzyła ***KKND***, a która tym razem postanowiła ukazać Ci mroczną przyszłość naszej planety. Otóż zniszczona przez wojnę nuklearną i podbita przez obcą rasę, Ziemia stała się planetą niewolników. Ty jesteś jednym z nich, na imię Ci Finn i właśnie bierzesz udział w polowaniu, w którym Ty stanowisz główne trofeum. Rozwiązując zagadki, rozmawiając z różnymi postaciami i zdobywając coraz więcej punktów doświadczenia (nie ma to jak trochę elementów z RPG) najpierw walczysz o życie, później zaś o wolność dla całej Ziemi. Wszystko to rozgrywa się we wspaniałych, acz mrocznych plenerach, które mnie przynajmniej bardzo przypominają **Blade Runnera.** Premiera gry zapowiedziana jest na marzec, ale niestety w Polsce raczej jej nie zobaczymy.

BLOOD 2

PC

Producent: Monolith

Blood nie był programem dla ludzi wrażliwych (aczkolwiek nam się podobał, o czym świadczy plakietka Świat Gier Poleca w ŚGK 7/97). Caleb, główny bohater gry, celował w kopaniu odrąbanych głów, podpalaniu strażników, oraz uśmiercaniu ich swoją morderczą laleczką Voodoo. Innymi słowy był typem, którego nie stawia się dzieciom za przykład do naśladowania. Nie zmienia to faktu, iż jeszcze w tym roku możemy być świadkami jego powtórnych narodzin. **Blood 2** posiadać ma w pełni trójwymiarową grafikę z mnóstwem efektów specjalnych, która jakością powinna dorównywać samemu Q2. W głównej mierze jest to zasługa nowego engine'u gry, zwanego Direct Engine, który będzie wspomagać wszystkie najpopularniejsze obecnie akceleratory 3D, a właściwie będzie wręcz wymagać obecności przynajmniej jednego z nich w Twoim komputerze. Bez dwóch zdań jest to kolejny powód, by zaopatrzyć się w jakiegoś 3Dfx'a lub inne, równie szybkie cacko. Twórca gry, firma **Monolith**, zapowiada, iż **Blood 2** ukaże się dopiero jesienią tego roku, masz więc jeszcze trochę czasu na uzbieranie niezbędnych funduszy.

WIZARDRY 8

Producent: Sirtech PC

Wizardry 8 to, jak sama nazwa wskazuje, ósma już część jednego z najsłynniejszych cykli RPG. Zapoczątkowany w 1980 roku stał się on już niemal legendą, zaś **Wizardry 8** ma wszelkie szanse by ów kult podtrzymać. Unikalna mieszanka oszałamiającej, w pełni trójwymiarowej grafiki, elastycznego systemu walki (fazy i real-time) oraz barwnej fabuły powinna to grze w każdym razie ułatwić. Ponieważ twórca programu, firma **Sirtech**, zapowiada, iż **Wizardry 8** pojawi się nie wcześniej niż w trzecim kwartale tego roku, możesz oczekiwać, iż na jej temat będziemy pisali jeszcze nie raz.

Nareszcie

Righteous 3D będzie miał wkrótce brata! Firma Orchid ogłosiła właśnie, iż wiosną rozpoczyna sprzedaż swej najnowszej karty - Righteous 3D II - której sercem ma być chipset Voodoo 2. Niestety parametry karty, ani też jej cena nie są na razie znane. Szkoda.

Całkiem dobrze

Firma Electornic Arts ogłosiła pod koniec stycznia wyniki finansowe za ostatni kwartał fiskalny 1997 roku. Zanotowano 35% wzrost obrotów w porównaniu z tym samym okresem roku 1996, zyski firmy wzrosły zaś o 51% osiągając pułap 58 milionów dolarów.

A u Activision ?

Też nieźle. Biorąc pod uwagę ten sam okres czasu co w przypadku EA, obroty wzrosły o 102% w porównaniu z rokiem ubiegłym, zaś zysk zwiększył sie o 74% osiągając 9 milionów dolarów. Są to bardzo dobre wyniki, do EA wciąż jednak daleka droga.

Darmocha

Blue Byte po raz kolejny oferuje darmowe misje do swoich gier. Tym razem chodzi o Extreme Assault, do którego nowe levele: Desert i Inca można ściągnąć z internetowej strony Blue Byte'a (www.bluebyte.com). Obydwa przeznaczone są dla miłośników gry w sieci.

Plany na 98

Firma 3DO ogłosiła niedawno plan wydawniczy na obecny rok. Wśród zapowiadanych gier znajdują się takie (prawdopodobnie) hity jak Might and Magic VI, Heroes of Might and Magic III, Uprising II oraz Requiem.

Barbie ?

Według speców z PC Data najlepiej sprzedającym się programem przeznaczonym do zabawy był w grudniu Riven. Na drugim miejscu znalazł się Quake 2, a na trzecim... Barbie Magic Hair Styler. Nawet nie pytaj, co to... Co gorsza, w pierwszej dwudziestce znalazły się aż trzy programy, które przynajmniej w nazwie miały coś wspólnego z sympatyczną super blond sex bombą.

DUNE 2000

PC

Producent: Westwood Studios

Mnie samemu wciąż nie chce się wierzyć, ale firma **Westwood Studios** ogłosiła przed dwoma tygodniami, iż wiosną tego roku ukaże się **Dune 2000**, następca legendarnej już ***Dune 2*** - pramatki wszystkich strategii czasu rzeczywistego. Z nielicznych informacji wiadomo, iż tak jak poprzednio w walce wezmą udział Atrydzi, Harkonnenowie i Ordosi. Program ma też posiadać grafikę wysokiej rozdzielczości, oraz umożliwiać grę w sieci. Hm, i to wszystko. Myślę, że szybko dowiemy się czegoś więcej, na razie zaś można podziwiać screeny z gry.

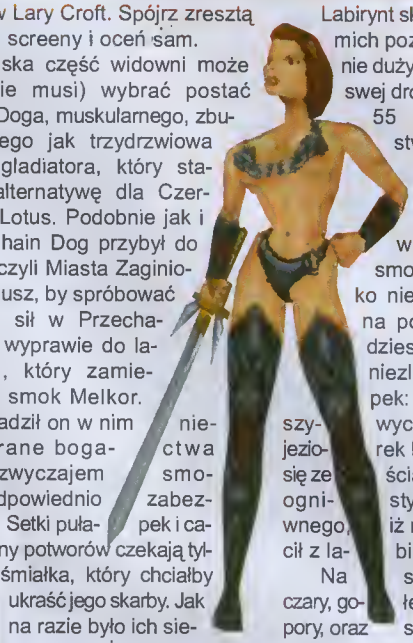
DEATHTRAP DUNGEON

PC

Producent: Eidos Interactive

Dawno, dawno temu, jeszcze zanim Lara Croft zdobyła sławę oraz serca i pulpity użytkowników Win 95, na łamach ŚGK ukazała się obszerna zapowiedź gry która, jak nam się wówczas wydawało, lada moment miała trafić do sklepów. O jak mało przewidujący wówczas byliśmy! Żadnemu z nas do głowy nawet nie przyszło, iż zapowiadany w tym samym numerze ***Tomb Raider*** zdąży się wydłużyć o małą cyferkę '2', podczas gdy **Deathtrap Dungeon** wciąż będzie opatrzony metką „coming soon". Cóż, teraz wiemy, że niektóre gry tworzy się latami i wcale nie należy się temu dziwić. Tym razem **Deathtrap Dungeon** naprawdę wydaje się być prawie ukończony (tryb przypuszczający jest tu niezbędny, bo kto wie, może znów wszystkie te zapowiedzi okażą się warte funta kłaków). Co więcej, producent gry, firma **Eidos Interactive**, zapowiada, iż premiera nastąpi już w marcu. Jeśli rzeczywiście tak się stanie, chwała niech będzie prezesowi **Eidosa**, wszystkim jego pracownikom i królowej Anglii. Bliski jest bowiem dzień, w którym ujrzymy Czerwoną Lotus (z ang. Red Lotus), najbardziej seksowną bohaterkę gry komputerowej od czasów Lary Croft. Spójrz zresztą na te... screeny i oceń sam.

Damska część widowni może (ale nie musi) wybrać postać Chain Doga, muskularnego, zbudowanego jak trzydrzwiowa szafa gladiatora, który stanowi alternatywę dla Czerwonej Lotus. Podobnie jak i ona, Chain Dog przybył do Fang, czyli Miasta Zaginionych Dusz, by spróbować swoich sił w Przechadzce - wyprawie do labiryntu, który zamieszkuje smok Melkor. Zgromadził on w nim nieprzebrane bogactwa które, zwyczajem smoków, odpowiednio zabezpieczył. Setki pułapek i całe legiony potworów czekają tylko na śmiałka, który chciałby ukraść jego skarby. Jak na razie było ich siedemnastu. Żaden nie wrócił. Powinno Ci to dać wyobrażenie o skali problemu.



Labirynt składa się z 10 olbrzymich poziomów oraz 10 równie dużych podpoziomów; na swej drodze spotkasz równo 55 gatunków różnych stworzeń - orki, mumie, zombie, gigantyczne pająki, skorpiony, klauny, wywerny i rzecz jasna smoki - z których tylko nieliczne powiedzą Ci na powitanie „hello"; będziesz też musiał ominąć niezliczoną liczbę pułapek: wilczych dołów, fałszywych podłóg, zapadni, rek ławy, wysuwających się ze ścian ostrzy i wyrzutni ognistych kul. Coż, nic dziwnego, iż nikt jeszcze nie wrócił z labiryntu żywy.

Na szczęście masz broń: czary, gopory, oraz sporo nowocześniejszego sprzętu: muszkiety, siarkowe bomby, miotacz ognia (nieco archaiczny) i wyrzutnię rakiet,

AIR WARRIOR III

PC

Producent: Interactive Magic

Miłośnicy latania w sieci i/lub po internecie już niedługo będą mogli spróbować swoich sił w trzeciej części Air Warriora. Oferuje ona sześć kampanii rozgrywających się w okresie II wojny światowej oraz pojedyncze misje, obrazujące rozwój lotnictwa w latach 1914-1918 i w czasie wojny koreańskiej. W sumie daje to 450 misji, które będziesz mógł wykonać na jednym z 40 występujących w grze samolotów. Równie imponująca jest liczba graczy, którzy mogą brać udział w zabawie - 250 osób to już cała lotnicza flota. Według zapewnień wydawcy Air Warrior 3, firmy Interactive Magic, gra będzie wspomagać wszystkie stosowane obecnie akceleratory graficzne, co razem z udoskonaloną inteligencją komputera powinno znacząco zwiększyć realizm zabawy.

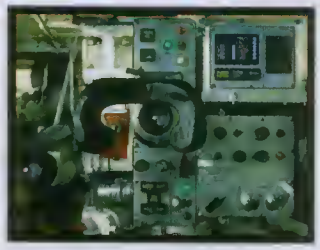
która choć przypomina sztuczne ognie, to jednak jest całkiem skuteczna. Zachwyca w tym wszystkim fakt, iż gdy dochodzi do walki wręcz, **Deathtrap Dungeon** zachowuje się jak najlepszy ***Virtua Fighter*** - zarówno pod względem ustawienia kamer, jak i szybkości, olbrzymiej liczby ciosów i precyzji w sterowaniu ruchami bohaterki/bohatera. Kto poradził sobie w ***VF*** powinien zatem dać sobie radę i tutaj.

Nie sposób nie wspomnieć o grafice, która ma szanse dorobić się Oskara. W pełni trójwymiarowa i wzbogacona nastrojowymi efektami świetlnymi, „przekazywana" jest ona na ekran za pośrednictwem systemu inteligentnych kamer, które zawsze wybierają najbardziej dramatyczne w danym momencie ujęcie. Dzięki temu, każde zerknięcie za róg będzie niepowtarzalnym przeżyciem podobnie zresztą, jak wspomniana wcześniej walka. A zresztą niedługo wszystko to i tak zobaczysz na własne oczy (oby). Co istotne, **Deathtrap Dungeon** znajduje się w planach wydawniczych firmy Mirage.

M1 TANK PLATOON II

PC

Producent: Microprose



Czy rok 1989 utkwił Ci może w pamięci? Zdałeś wtedy maturę, albo dostałeś się do szkoły średniej, albo może rozpocząłeś pracę w...? Zresztą nieważne. Jedyne co się liczy, to fakt, iż w tymże roku po raz pierwszy zagrałem w ***M1 Tank Platoon*** firmy **Microprose**, zresztą po to tylko, by później powracać do tej gry mniej więcej raz na miesiąc.

Już niedługo sytuacja może się powtórzyć, gdyż kończą się właśnie prace nad **M1 Tank Platoon II**. Spójrz na grafiki, westchnij i pomyśl, jak wspaniała jest to gra. Walcząc na jednym z pięciu możliwych frontów: Bałkanach, rosyjskim Dalekim Wschodzie, Zatoce Perskiej, Europie środkowej lub Afryce północnej będziesz miał okazję sprawdzić się w roli dowódcy plutonu czołgów złożonego z czterech wozów. Będziesz mógł też zaprosić do gry znajomych. Oni przejmą kontrolę nad każdym z czołgów, Ty zaś mianujesz się dowódcą sił strony przeciwnej. Gra będzie wówczas wyglądać tak, jakby ***X-Wing vs Tie Fighter*** założył gąsienice, przy czym zamiast kilkunastu typów jednostek biorących udział w walce, tutaj znajdziesz ich ponad siedemdziesiąt.

MESSIAH

PC

Producent: Shiny Entertainment

Przepowiednia głosi, iż Ziemia chroniona jest przez siedem pieczęci, które bronią do niej dostępu siłom Piekła i Nieba. Gdy nadejdzie koniec świata zostaną one złamane, zastępy demonów i aniołów zstąpią zaś na Ziemię, by dokonać jej oczyszczenia. Piekło postanawia jednak złamać wszystkie siedem pieczęci już teraz (czyli w 22 wieku). Liczy na to, iż nieprzygotowane do walki Niebo przegra bitwę. Szpiedzy i informatorzy Nieba donoszą o tych planach swym przełożonym. Stworzony zostaje Boba, mały i bezbronny aniołek, który potrafi jednak całowicie zawładnąć każdą napotkaną osobą.

Tak w wielkim skrócie przedstawia się fabuła nowej gry **Shiny Entertainment** zatytułowanej **Messiah**. Będzie to, o zgrozo, strzelanina 3D, w której zobaczysz cienie obliczane w czasie rzeczywistym, postaci zbudowane maksymalnie z 8000 wielokątów i kolorowe oświetlenie... Hmm, jeśli wszystko to ziści się w jakimś bliskim terminie (ponoć ma to być wiosna), ***Quake 2*** może rozpocząć pakowanie walizek. A pomyśl jeszcze, jak musi tutaj wyglądać gra w multiplayerze. Aniołki uganiające się w poszukiwaniu najlepiej uzbrojonych ludzi? W porównaniu z tym senne koszmary Salvadora Dali to pestka.

BATTLE ZONE

PC

Producent: Activision

Nie wszystko wygląda tak, jak pokazuje się to w telewizji. Weźmy na przykład pierwsze lądowanie na Księżycu. Amerykanom wcale nie chodziło o prestiż i uznanie świata. Spieszyli się, bo podobnie jak Rosjanie dowiedzieli się, iż są tam nieprzebrane skarby pozostawione przez Obcych. Najpierw Księżyc, a później cały układ słoneczny stały się widownią krwawych zmagań, w których Amerykanie walczyli z Rosjanami o bio-metal, chwilowo najcenniejszy znany ludzkości surowiec. Na Ziemi nikt o tym nie widział, gdyż walki te były zbyt krwawe by trafić do telewizji.

Relacją z tamtych wydarzeń służy firma **Activlsion**, której najnowsza gra, **Battle Zone**, to unikalne danie przyrządzone ze strategii i szybkiej akcji umaczanych w wystrzałowym, trójwymiarowym graficznym sosie. Program ten można także wyobrazić sobie jako połączenie ***Shattered Steel*** i ***Red Alerta***. Z pierwszej gry zapożyczono sposób ukazania akcji - ujmując rzecz obrazowo, śledzisz ją z kabiny swojego pojazdu - z drugiej zaś wszystko, co związane jest z dowodzeniem, wydobywaniem surowców i rozbudową bazy. Andrew Goldman, mózg całego przedsięwzięcia określił ten podział krótkimi słowami „70 procent akcji, 30 strategii". Rzecz jasna można mieć wątpliwości, czy w czasie walki będziesz w stanie kontrolować poczynania innych jednostek. Z problemem tym poradzono sobie przy pomocy trójwymiarowej mapy stale widocznej na ekranie gry oraz systemu skrótów klawiszowych. Ot, wystarczy wskazać jakiś oddział (na mapie lub wprost na ekranie) i wybrać komendę z podręcznego menu. I to wszystko. Proste, nieprawdaż?

Na początku gry dysponujesz słabo uzbrojonym pojazdem, który niewiele może zdziałać. W miarę jak Twoje zasoby bio-metalu będą wzrastać, zaczniesz otrzymywać coraz lepszy sprzęt i uzbrojenie. Będzie Ci ono potrzebne, gdyż Rosjanie łakną bio-metalu jak wody na środku pustyni i na pewno nie dadzą się łatwo wygryźć. Co ciekawe, to nie czerwony sztandar ma sie okazać Twoim największym wrogiem. Będzie nim coś znacznie bardziej nam obcego, z czym nawet Rosjanie będą zmuszeni walczyć.

Battle Zone, jak na grę akcji przystało, wspomagać będzie wszystkie najpopularniejsze obecnie chipsety 3D: 3Dfx, ATI Rage Pro, Nvidia Riva 128, Permedia 2 i PowerVR. Posiadacze kart opartych na innych kościach mogą rzecz jasna oczekiwać wsparcia ze strony DirectX, podobnie zresztą jak użytkownicy sieci mogą się spodziewać przeznaczonego tylko dla nich serwera. I dobrze, gdyż nie ma to jak multiplayer. Co ważne, **Battle Zone** powinien ukazać się już w marcu.

DIE BY THE SWORD

PC

Producent: Interplay

Die by The Sword to jedna z najlepiej zapowiadających się gier, jakie firma **Interplay** zamierza wydać w ciągu najbliższych miesięcy. Utrzymana w tonacji ***Virtua Fightera***, ***Tomb Raidera*** i ostrego klimatu fantasy, stanowi ona przykład udanego połączenia teorii walki mieczem z wyższą matematyką. Czym jest miecz wie każdy, wyższa matematyka zarezerwowana jest natomiast dla wybrańców, którzy rozumieją zasadę działania VSIM - pracującego w czasie rzeczywistym systemu animacji trójwymiarowych postaci. Nie wiem jak toto działa, ale efekt końcowy zapiera dech w piersiach. Całkowita swoboda ruchu, płynna animacja walczących postaci oraz możliwość dokładnego określenia jak i gdzie chcesz uderzyć czynią z tego systemu idealne wprost narzędzie do nauki fechtunku „na sucho". Ale nie samą walką DBTS stoi. Olbrzymi, siedmiopoziomowy labirynt czeka na śmiałka, który odważy się zapuścić w jego czeluści. Na swej drodze znajdzie on rozmaite zagadki i pułapki, niebezpieczne przejścia, oraz całe legiony najróżniejszych poczwar. Ot, jest to taka sobie niedzielna wycieczka.

Die by the Sword powinien trafić do sklepów w marcu, zaś jego dystrybutorem w Polsce jest firma CD Projekt.

M.A.X. 2

PC

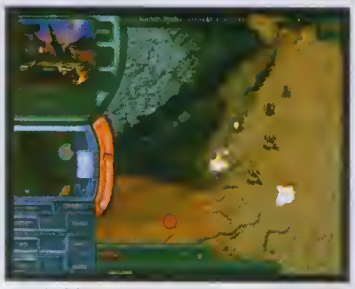
Producent: Interplay

Na początku ubiegłego roku sporą popularnością cieszył się *M.A.X.* firmy **Interplay**. Była to dość dziwna strategia czasu rzeczywistego, której zwarta fabuła, różnorodność jednostek oraz bardzo dobra grafika przypadły do gustu wielu graczom. Obecnie pamięta o niej niewiele osób, czego główną przyczyną jest ogromny sukces konkurencyjnych RTS-ów: ***Total Annihilation, Dark Reign***, oraz ***Age of Empires***. Mimo tak silnej konkurencji **Interplay** postanowił jednak walczyć dalej, czego wyrazem jest, mający ukazać się już w kwietniu, **M.A.X. 2**.

Do największych niespodzianek tej gry zaliczyć można w pełni trójwymiarową, skalowaną mapę pola bitwy, która oferuje aż 50 poziomów zbliżenia! Oznacza to koniec problemów z objęciem wzrokiem całej bazy, jak również z przesuwaniem mapy, gdy chcesz wyznaczyć swoim oddziałom dłuższą trasę patrolu. Ustawienia „soczewki" możesz zmieniać w dowolnym czasie, jak również zgrywać je na dysk w celu późniejszego, automatycznego już wykorzystania.

Równie imponująco prezentuje się sposób przewijania mapy. Otóż jej „niższe" partie przesuwają się wolno, podczas gdy wyższe znacznie szybciej; oddziały znajdujące się w jakiejś dolinie są zaś mniejsze od tych samych jednostek przebywających na wyżej położonym terenie. Ponadto program uwzględnia linię wzroku (line of sight), dzięki czemu możliwe staje się wykorzystanie elementu zaskoczenia.

Inną niezmiernie ciekawą cechą **M.A.X.**'a **2** jest możliwość dokonywania różnego typu upgrade'ów. Możesz na przykład ulepszyć wskazaną cechę jednego typu jednostek lub też zwiększyć ją u wszystkich jednostek niezależnie od ich rodzaju. Do tego dochodzi jeszcze doświadczenie, które jak zwykle odgrywa ważną rolę, oraz bonusy wynikające z przynależności do danej rasy. Tych ostatnich jest równo 8, przy czym niewykluczone, iż w trakcie gry nie spotkasz ich więcej.



M.A.X. 2 ukaże się wraz edytorem scenariuszy i map, jak również kompletem opcji sieciowych. Powinno to znacząco podnieść atrakcyjość gry, jak również wydłużyć jej czas przydatności do spożycia. Myślę, że firma CD Projekt, dystrybutor gry w Polsce, już teraz może się cieszyć.

CAVEMAN SPECIES

AMIGA

Producent: Black Flag

Coś z szału, jaki w świecie PeCetów zapanował na punkcie strategii czasu rzeczywistego, przeniosło się i na amigowców. **Caveman Species** firmy **Black Flag** to historia małej planety, na której rozwinęły się cztery gatunki obdarzone inteligencją. Miejsca niewiele, nic dziwnego, że szybko wzięły się one za łby. Nagrodą w tej walce jest przeżycie i panowanie nad trzema kontynentami, jakie się tutaj znajdują, przegrana oznacza zaś śmierć.

Caveman Species oferować ma megabajty renderowanych animacji 3D, 256-kolorową grafikę, wspaniałą oprawę dźwiękową oraz możliwość złączenia dwóch komputerów, dzięki czemu będziesz mógł sobie pograć w towarzystwie. Rzecz jasna, jeśli masz ochotę. Data premiery gry jest raczej płynna, ale sądzę, że będzie to pierwsza połowa tego roku.

Raid na sieć

Interactive Magic szykuje się do premiery Raider Wars - internetowej symulacji kosmicznej batali, w której udział wziąść może jak na razie bliżej nieznana, aczkolwiek spora liczba internautów. Intrygujące w tej grze jest to, iż umożliwia ona komunikację głosową między graczami (przez mikrofon), niektóre z występujących w niej statków mogą zaś być obsługiwane przez większą liczbę osób.

Browser Wars

Niedawno widzieliśmy w kinach nową edycją Star Wars, obecnie jesteśmy zaś świadkami Browser Wars - wojny pomiędzy Microsoftem i Netscapem, największymi na świecie producentami przeglądarek internetowych. Najnowsze wieści z linii frontu mówią o tym, iż począwszy od 22 stycznia Netscape, idąc zresztą śladem Microsoftu, zaczął rozpowszechniać swoją przeglądarkę za darmo. Szkoda, że tego samego nie robią producenci gier.

Statystyka hitu

MDK, super hit firmy Shiny Entertainment, sprzedał się jak dotąd w liczbie 425000 egzemplarzy, jego recenzja ukazała się w 52 czasopismach na całym świecie, zaś średnia ocen wyniosła 95%. Zajawka MDK pojawiła się nawet w jednym z odcików Archiwum X, co dla mnie stanowi koronny dowód na to, iż jest to naprawdę wielki HIT.

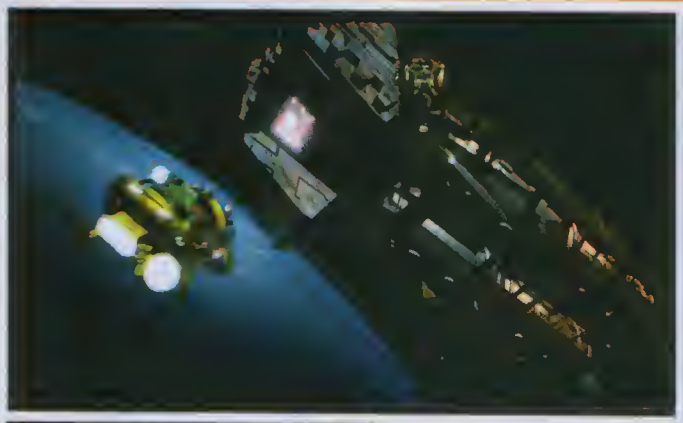
Oby szybko

Activision zamierza wydać dodatkowe misje do Hexena 2. Mission Pack oferować ma nowe efekty atmosferyczne takie jak śnieg i deszcz, kilka świeżutkich potworów, nowy dźwięk oraz szybszą grę w sieci. Choć data wydania zestawu nie została jeszcze dokładnie określona, to jednak możemy spodziewać się go w miarę szybko.

STARCRAFT - WERSJA BETA

PC

Producent: Blizzard



Coraz bliższy jest dzień, w którym oczom zniecierpliwionych graczy ukaże się **Starcraft**, nowe dzieło twórców ***Warcrafta*** i ***Diablo***. Wprawdzie nadal nie wiadomo, kiedy dokładnie pojawi się on w sklepach - przedstawiciele **Blizzarda** zbywają to pytanie enigmatycznym: „będzie, jak będzie" - wszystko wskazuje jednak na to, iż nastąpi to niebawem. Za dowód może służyć tutaj fakt, iż już od kilku tygodni trwają intensywne testy końcowe gry. Bierze w nich udział grupa około 1000 beta-testerów, których zadanie polega na informowaniu twórców **Starcrafta** o wszelkich błędach i nieścisłościach, jakie uda im się zauważyć w czasie zabawy. Jest to o tyle proste, że cały proces odbywa się za pośrednictwem battle.netu, blizzardowskiego serwera, który do tej pory umożliwiał grę w sieci miłośnikom **Diablo**. Obecnie korzystają z niego także testerzy **Starcrafta**, którzy nie dość, że mogą sobie pograć, to jeszcze na bieżąco otrzymują wszelkie update'y i patche do gry.

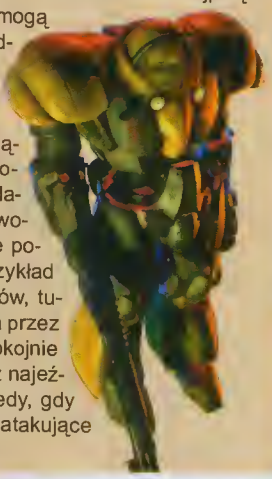
Co się tyczy samego battle.neta, automatycznie wyszukuje on najbliższy czynny serwer gry, dzięki czemu łączenie to proces praktycznie bezbolesny. Ponadto na bieżąco aktualizuje on listę graczy oraz podaje transfer każdego z nich, co ma kapitalne znacznie dla szybkości gry. W końcu daje Ci możliwość wymiany poglądów z różnymi ludźmi, przy czym wcale nie muszą to być koledzy po fachu - diablonauci także mogą tutaj pogadać. Jedyny warunek to to, iż trzeba być użytkownikiem battle.netu.

Wracając zaś do samej gry. **Starcraft** oferuje olbrzymią liczbę opcji gry w sieci. Możesz ustalić liczbę graczy (maksymalnie 8), określić wielkość mapy oraz wybrać typ rozgrywki. „Każdy z każdym", „capture the flag" i „greed" - czyli walka o zgromadzenie jak największej liczby surowców - to opcje standard. Do tego dochodzą pojedynki na czas, w których najważniejszą rzeczą jest liczba zniszczonych jednostek i budynków wroga, walki w teamach - na przykład dwóch na dwóch - oraz turniej. Jest on chyba najbardziej emocjonującą formą gry, gdyż tworzy prawdziwą ligę, w której by walczyć z najlepszymi, musisz najpierw samemu zyskać prestiż i uznanie (co w tłumaczeniu na język gry odpowiada trzem gwiazdkom). Od czasu do czasu w turnieju spotykają się zawodowcy, prawdziwe cyborgi, sądząc po szybkości z jaką wyrzucają z siebie komendy. Ich pojedynki mogą trwać godziny, zaś końcowe rezultaty komentowane są w sieci przynajmniej do czasu kolejnego spotkania „na szczycie".

Przyznam się teraz, iż jakiś czas temu spotkało mnie niezwykłe szczęście - miałem okazję pograć w testowaną obecnie wersję **Starcrafta**. Przyjrzałem się też, jak robią to najlepsi... no, jedni z najlepszych, przynajmniej w moim odczuciu - skromnego, półgwiazdkowego żołnierza. Przedstawione poniżej spostrzeżenia są owocem tych kilkunastu pasjonujących godzin, które przeżyłem (PRZEŻYŁEM!) w siedzibie CD Pro-

LUDZIE

Ludzie dysponują szeroką gamą budynków i oddziałów. Nie powinieneś mieć z kłopotów ze zrozumieniem co do czego służy, gdyż najczęściej sugeruje to już ich nazwa. Szybko domyślisz się, że barracks to na przykład koszary, które służą do tworzenia oddziałów marines, zaś factory, czyli fabryka, to miejsce, w którym buduje się wszelkiego rodzaju jedostki mechaniczne: czołgi, goliathy - dwunożne, olbrzymie roboty, i vulture'y - szybkie jednostki zwiadowcze przypominające latające motocykle. Wprawdzie żaden z tych oddziałów nie jest tak potężny jak należący do Protossów archon tudzież zergowski ultralisk, jednak także i one mają swoje zalety. Vulture'y po dokonaniu odpowiedniego upgrade'u otrzymują na przykład samonaprowadzające się miny - broń, która radzi sobie nawet z najpotężniejszymi jednostkami lądowymi, czołgi mogą z kolei zamienić się w nieruchome jednostki artylerii, których zasięg i siła pozwala prowadzić regularne oblężenie baz przeciwnika.



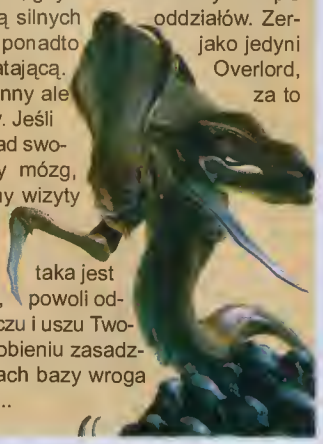
Co się tyczy ludzkich osiedli, interesująco przedstawia się możliwość przenoszenia budynków z miejsca na miejsce. Nazywając rzecz po imieniu, większość Twoich konstrukcji najzwyczajniej w świecie potrafi latać. Jest to przydatne, gdy na przykład wyczerpią się pobliskie zasoby surowców, tudzież Twoja baza zostanie zaatakowana przez wroga. Unosisz się wówczas w górę i spokojnie czekasz, aż Twoja obrona rozprawi się z najeźdźcami. Kłopoty możesz mieć tylko wtedy, gdy w zespole wroga znajdą się jednostki atakujące

jektu - oficjalnego dystrybutora gry w Polsce. Zasadniczo dotyczą one tylko i wyłącznie ras występujących w grze, miejscami znajdziesz tutaj jednak i wskazówki na temat tego, jak można grać. Z góry uprzedzam, iż wszystko co jest tutaj napisane nie stanowi jednak ani recenzji gry, ani też żadnego przewodnika po niej. Jest to po prostu luźna relacja z linii frontu, tzn. miejsca, w którym **Starcraft** przybiera swój ostateczny kształt.

ZERG

Zergowie to najbardziej obca ze wszystkich ras występujących w Starcrafcie. W zasadzie nie tworzą oni ani urządzeń mechanicznych ani też budynków w ludzkim tego słowa znaczeniu. Zamiast tego larwa wychodowana w swego rodzaju meteczniku może stopniowo ewoluować w inne formy życia lub nawet zamienić się w budynek. Przyznam szczerze, że zrozumienie i opanowanie takiej formy rozwoju cywilizacji sprawiło mi największe trudności, ale też nie ja jeden miałem z tym problem.

Zergowie posiadają na początku gry pewną przewagę nad konkurentami, gdyż dzięki gwałtownemu przyrostowi naturalnemu są w stanie szybko stworzyć liczną armię. To, iż w jej skład wchodzą słabe jednostki nie ma w zasadzie znaczenia, gdyż na tak wczesnym etapie gry przeciwnicy także nie posiadają silnych oddziałów. Zergowie dominują zatem liczebnie, a ponadto jako jedyni już na starcie posiadają jednostkę latającą. Overlord, bo tak brzmi jej nazwa, jest bezbronny ale za to świetnie spisuje się w roli zwiadowcy. Jeśli zatem na początku gry zobaczysz nad swoją bazą charakterystyczny latający mózg, wówczas możesz być prawie pewny wizyty nieproszonych gości.

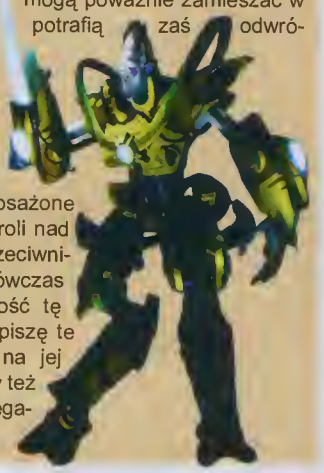


Innym atutem Zergów jest zdolność do zakopywania się. Jednostka taka jest wówczas niewidoczna dla nieprzyjaciela, powoli odzyskuje siły, a ponadto spełnia rolę oczu i uszu Twojej armii. Możesz też pomyśleć o zrobieniu zasadzki - trzeba tylko zakopać się na tyłach bazy wroga i poczekać na odpowiedni moment...

PROTOSS

Jest to starożytna, wysoce zaawansowana technologicznie rasa, która łatwo i szybko pokonałaby cała konkurencję, gdyby nie fakt, iż jej populacja jest raczej skromna, zaś rozwój armii sporo kosztuje. Jej plusami są z kolei dwie rzeczy: najpotężniejsza moim zdaniem jednostka, jaką znajdziesz w grze - osławiony archon, jak również fakt, iż rozwój bazy przebiega u Protosów bardzo szybko. Twój podstawowy oddział budowlany nie wznosi bowiem nowych konstrukcji, lecz tworzy swego rodzaju tunel do innego wymiaru, skąd ściąga gotowy budynek.

Jeśli chodzi o armię Protosów jej siła leży we wspomnianych wcześniej archonach oraz w potężnych jednostkach lotniczych. Za przykład może tu posłużyć lotniskowiec (carrier), który tworzy i przenosi maksymalnie do ośmiu małych myśliwców. Jakkolwiek nie są one zbyt wytrzymałe, to jednak w większej liczbie (na przykład 24), wsparte dodatkowo z lądu, mogą poważnie zamieszać w szeregach przeciwnika. Na pewno potrafią zaś odwrócić jego uwagę, co jest przydatne zwłaszcza wtedy, gdy do akcji ruszają archony. Ich potężne tarcze ochronne oraz niezwykła wprost siła pozwalają w mgnieniu oka kosić całe połacie wrogów. Swego czasu jednostki te były także wyposażone w umiejętność przejmowania kontroli nad dowolnie wybranym oddziałem przeciwnika. Okazało się jednak, że są wówczas zbyt potężne i dlatego umiejętność tę w końcu usunięto. W chwili, gdy piszę te słowa wciąż nie wiadomo, czy na jej miejscu pojawi się coś nowego, czy też archon pozostanie jednostką polegającą li tylko na swej sile fizycznej.



BLADE RUNNER

„Nie nazywano tego egzekucją, lecz dymisją". Słowa te zna chyba każdy miłośnik fantastyki; rozpoczynały one film, który dla kina lat osiemdziesiątych był tym, czym w latach siedemdziesiątych „Gwiezdne Wojny", a w obecnej dekadzie „Piąty Żywioł" (zwany u nas Elementem).

Wspaniałe dzieło wielkiego Ridleya Scotta należy już do klasyki i słowa „**Blade Runner**" należy wymawiać mniej więcej z taką czcią, jak „Hamlet" czy „Odyseja". Geniusz reżysera połączył się tu z geniuszem pisarza - Philipa Kindred Dicka, którego powieść „Czy Androidy Marzą o Elektrycznych Owcach" posłużyła Scottowi za fundament do stworzenia „**Blade Runnera**". Nie nakręcił jednak Scott prostej ekranizacji Dickowskiego dzieła, lecz w oparciu o koncepcje i fabułę pierwowzoru wykreował wizję świata, która wstrząsnęła milionami widzów. Podobnie postąpili twórcy gry **Blade Runner**, firma Wetwood Studios - nie przenieśli akcji filmu na ekran komputera, lecz stworzyli nową fabułę i umieścili ją w świecie filmu. Efekt jest oszałamiający - gra nie dość, że wygląda jak obraz kinowy, to równie silnie oddziałuje na odbiorcę klimatem.

Los Angeles listopad 2019

Nazywasz się McCoy i jesteś funkcjonariuszem L.A.P.D., czyli policji Los Angeles. Twoja przygoda zaczyna się dokładnie tego samego dnia, co przygoda bohatera filmu - Ricka Deckarda. Ktoś dokonał okrutnej rzezi w sklepie zoologicznym - wszystkie zwierzaki zostały wymordowane, co sugeruje, że sprawcami były androidy; żaden człowiek nie byłby w stanie zabić zwierzęcia, gdyż żywe okazy stanowią niezwykłą rzadkość, a ludzka potrzeba empatycznej więzi z drugą istotą najlepiej zaspokajana jest właśnie przez kontakt ze zwierzęciem. Wiele osób, których nie stać na prawdziwego psa, ptaka czy owcę, kupuje sobie elektroniczne imitacje; androidy natomiast, jako twory sztuczne i pozbawione uczuć, nie mają dla życia żadnego szacunku. Jako że wszyscy łowcy androidów, czyli tytułowi blade runnerzy, pracują akurat przy innych sprawach, Tobie zostaje zlecone rozwikłanie tej zagadki i usunięcie „skórzanych". Lecisz zatem służbowym wozem (takim samym, jakiego używał Deckard) poprzez filmowe Los Angeles na miejsce zbrodni i rozpoczynasz śledztwo. Właściciel sklepu, Runciter (to nazwisko stanowi nawiązanie do najsłynniejszej bodaj powieści Dicka - Ubika) przeżył, więc będziesz go musiał przesłuchać. Ponadto powinieneś uważnie rozejrzeć się po całym sklepie i okolicach - nie ma zbrodni doskonałej, więc przestępcy na pewno zostawili jakieś ślady, być może ktoś w okolicy widział ich, może scenę zarejestrowała umieszczona w sklepie kamera... Krótko mówiąc, od razu zostajesz rzucony na głębokie wody policyjnej roboty.

W ten mniej więcej sposób toczy się akcja całej gry - jeździsz z miejsca na miejsce, niczym rasowy policjant wyciągając ze świadków najdrobniejsze szczegóły, zbierając przedmioty mogące stanowić materiał dowodowy, a wszystko po to, aby odnaleźć replikantów. To, czy będziesz wykonywał swoją pracę i „dymisjonował" ich, czy też wykażesz się współczuciem (a może ciekawością) i rozpoczniesz współpracę z androidami, zależy tylko od Ciebie. To właśnie jest najciekawszy punkt gry - bogactwo świata, mnogość wątków, obfitość elementów decydujących o dalszym rozwoju akcji sprawia, że do zakończenia prowadzi wiele różnych ścieżek, a i sama przygoda może skończyć się na kilka różnych sposobów. Co więcej, w przeciwieństwie do klasycznych przygodówek, w których przeoczenie jakiegoś drobiazgu blokowało postęp gry, tutaj nie musisz robić wszystkiego, co programiści przewidzieli. Jeśli coś przegapiłeś, możliwości są dwie - albo efektem będzie to, że dalej akcja potoczy się w inny sposób niż gdybyś danego elementu nie przeoczył, albo też któryś z pracujących nad innymi sprawami łowców zwróci nań uwagę i zostawi informacje o tym w centralnym komputerze policji (warto często go sprawdzać, gdyż równolegle toczy się śledztwo związane z Twoim). Naturalnie nie znaczy to, że możesz sobie siąść i czekać aż gra rozwiąże się sama - wiele rzeczy po prostu musisz zrobić, aby posunąć się dalej - niemniej jednak zastosowane rozwiązanie sprawia,

że rzeczywiście można poczuć istniejący w tle świat, który funkcjonuje niezależnie od Twojej osoby, a gra momentami bardziej przypomina rolpleja niż zwykłą przygodówkę.

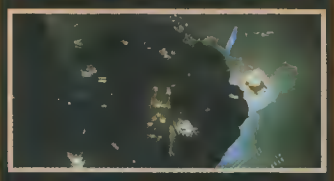
Przepraszam, czy pan jest elektryczny?

Twórcy gry wykonali kawał dobrej roboty, odzwierciedlając świat przedstawiony w filmie z dbałością o najdrobniejsze szczegóły, a jednocześnie nie popadając w banalny plagiat (o ile w tym przypadku w ogóle może być mowa o plagiacie). Zarówno animowane sekwencje, jak i tła poszczególnych lokacji do złudzenia przypominają te z pierwowzoru - ale nie są ich wiernymi kopiami: na przykład widok z balkonu w mieszkaniu MacCoya jest taki sam, jak z balkonu Deckarda, ale sam balkon wygląda inaczej. Nie pominięto kluczowych dla klimatu filmu elementów - dominacji kultury azjatyckiej w Los Angeles 2019 roku, ciągłego deszczu i mgły spowijającej mroczne ulice, a także specyficznych gadżetów i postaci. Do Twojego wyposażenia należą między innymi maszyna do powiększania zdjęć, urządzenie do przeprowadzania testów Voigta-Kampfa, a nawet płaszcz taki, jaki nosił Deckard. Wśród mieszkańców L.A. spotkasz osoby doskonale znane z filmu - Tyrella, Rachel, tajemniczego osobnika z laską, którego hobby jest origami... Ba, pojawia się nawet sam Deckard,

FILM

Kiedy prawie dwadzieścia lat temu Ridley Scott, młody brytyjski reżyser postanowił zrealizować film „Blade Runner", nie przypuszczał zapewne, że jego dzieło wejdzie na stałe do klasyki kina SF. A ponadto odniesie kasowy sukces, znajdzie liczne grono zagorzałych fanów, doczeka niezliczonych rozpraw analitycznych etc.

Scenariusz autorstwa H. Fanchera i D. W. Peoplesa został luźno oparty na motywach wydanej w 1968 roku powieści Philipa K. Dicka „Do the Androids Dream of Electric Sheep?".



Scott uwypuklił dla celów komercyjnych wątki sensacyjne powieści ale również poruszył inne ukazane w noweli Dicka sprawy; m. in. problem granic człowieczeństwa i odpowiedzialności stwórcy za swoje dzieło. W filmie zagrali znani aktorzy: Harrison Ford, Rutger Hauer, Sean Young i Daryl Hannah. Co ciekawe film, po premierze w 1982 roku, nie znalazł uznania w oczach krytyków. Być może było to spowodowane zmianami jakie wprowadzili producenci (co zresztą jest rzeczą nagminną w kinie hollywoodzkim). Dopiero w 10 lat później na ekrany kin trafiła reżyserska wersja „Łowcy androidów". Zabrakło w niej m. in. końcowej sceny monologu H. Forda. Inny jest też koniec filmu, niedopowiedziany i pozwalający widzowi na ułożenie własnej wersji. Mimo tego, film jest dłuższy od swej pierwotnej wersji o 5 minut.

Zdjęcia „Blade Runnera" powstały w Burbank Studios w L. A. Trzon

scenografii stanowił kompleks uliczny zwany „New York Street". Wybudowany w 1929 roku, był wcześniej wykorzystywany przy kręceniu filmów z takimi choćby gwiazdami, jak Humphrey Bogart. Całość została przekształcona przez autora scenografii L. G. Paulla w futurystyczną arterię komunikacyjną, pełną reklam, świateł i ludzi. Los Angeles 2029 roku jest w filmie mieszaniną Nowego Jorku, Hong Kongu, tokijskiej Ginzy, mediolańskich dzielnic handlowych i Picadilly Circus w Londynie. Ekipa odwiedziła także słynne budynki Los Angeles (m. in. Bradbury Building). Przy realizacji „Łowcy androidów" wykorzystano badania dotyczące rozwoju architektury, infrastruktury transportowej,

CIĄG DALSZY NA STR 19

Philip K. Dick

Urodzony w Chicago, 16 lutego 1928 roku, Philip Kindred Dick zaliczany jest do najwybitniejszych pisarzy światowej fantastyki. Do najsłynniejszych jego powieści należą „Ubik", „Trzy stygmaty Palmera Eldritcha", „Człowiek z Wysokiego Zamku" (za to dzieło w 1962 roku przyznano Dickowi jedną z najbardziej prestiżowych nagród w literaturze SF - Hugo), „Valis" oraz „Czy androidy marzą o elektrycznych owcach"; na podstawie tej ostatniej Ridley Scott nakręcił Blade Runnera. W swej twórczości Dick nie ogranicza się do schematycznych koncepcji fantastyki naukowej, lecz przełamuje bariery tego gatunku, skupiając się na zagadnieniach ontologicznych, na problemie relacji istoty ludzkiej do otaczającej ją rzeczywistości. Przez labirynty iluzji i fałszu może człowiek dotrzeć do natury rzeczy, a najważniejszą cechą która w tych zmaganiach pomaga jest empatia, czyli wrażliwość na potrzeby innej istoty. Kontakt emocjonalny to według Dicka najważniejsza siła pozwalająca przeciwstawić się wszechobecnemu rozpadowi i dominacji chaosu.

W końcowym okresie życia, po osobistym kontakcie z Bogiem (opis tego zdarzenia znaleźć można w quasi-autobiograficznej powieści „Valis"), Dick oscyluje w kierunku twórczości teozoficznej, wykazując daleko posunięte zainteresowanie gnozą i okultyzmem. Niezwykłym zapisem tych rozważań jest wspomniany „Valis" oraz, wydana niedawno w Polsce, „Boża Inwazja". Philip K. Dick zmarł 2 marca 1982 roku.

Ridley Scott i Philip K. Dick

choć tylko jako nazwisko na liście pracowników komisariatu.

Naturalnie, postaci z którymi przyjdzie Ci porozmawiać jest znacznie więcej. Niektóre z nich to ludzie, inne to androidy, jeszcze inne to czasem ludzie, a czasem androidy - program losowo, podczas rozpoczynania gry, ustala kto jest replikantem a kto człowiekiem. W rezultacie nie wiesz, która z napotkanych osób jest prawdziwa, a kto jest jedynie imitacją; co więcej, w pewnym momencie sam możesz zacząć wątpić w swoje własne człowieczeństwo. To zresztą jedna z obsesji Dicka - problem natury ontologicznej: jak odróżnić iluzję od rzeczywistości posiadając ułomne narzędzia poznania i czy ma to jakieś znaczenie, skoro podróbka doskonale naśladuje oryginał. Twórcom gry należą się za to słowa uznania - pod płaszczykiem rozrywki ukryli pytania dotyczące fundamentalnych zagadnień egzystencji, a także prawdziwe dylematy moralne tak, że grając w **Blade Runnera** nie tylko rozwiązujesz zagadki, lecz również przeżywasz związane z tym zawodem emocje, wątpliwości, a momentami nawet wyrzuty sumienia.

Ogromny wpływ na integrację emocjonalną z przedstawionym światem ma grafika **Blade Runnera**. Tu również firmie Westwood należą się oklaski - przecudnej urody filmowe tła i wyśmienicie animowane postacie sprawiają, że sama rozgrywka praktycznie nie różni się od sekwencji video. Gra świateł w zamglonej scenerii poszczególnych lokacji, krople deszczu kapiące do kałuż, spacerujący w tle ludzie pod parasolami - to wszystko wiernie naśladuje atmosferę pierwowzoru, i to naśladuje niezwykle udanie. Doskonałe uzupełnienie stanowi dźwięk - muzyka Vangelisa (jakżeby inaczej. szkoda tylko, że jest jej stosunkowo niewiele), wszechobecny szum deszczu, szmery prowadzonych w tle rozmów, odgłosy reklam nadawanych z latających nad miastem pojazdów („...w koloniach pozaziemskich czeka na ciebie nowe, wspaniałe życie..."), czy charakterystyczne akcenty poszcze-

gólnych postaci sprawiają wrażenie, że rzeczywistośc widziana na ekranie jest niezwykle realna... Imitacja doskonała. Nieco bolesne może być jedynie to, że całość jest po angielsku, nie ma nawet napisów podczas dialogów - a to, co mówią napotkani ludzie jest niezwykle ważne w tej grze; obawiam się, że nawet gracze znający język angielski w stopniu zaawansowanym mogą mieć problemy ze zrozumieniem niektórych wypowiedzi, ze względu na obecność różnych, czasami bardzo nietypowych akcentów. Na szczęście wszystkie istotne rozmowy są automatycznie nagrywane, dzięki czemu w dowolnym momencie możesz sobie danej konwersacji posłuchać ponownie i to tyle razy, aż wszystko zrozumiesz. Nie przysparza za to problemów sposób sterowania akcją - pstrykasz lewym przyciskiem myszy i idziesz, a jeśli kursor podświetlił się na zielono, to automatycznie wykonujesz odpowiednią w danym miejscu czynność; pstrykasz prawym przyciskiem, a MacCoy wyciąga broń i możesz sobie postrzelać. Proste i funkcjonalne - koniec z główkowaniem „czego na czym użyć", najważniejszy jest klimat i akcja, a nie próbowanie wszystkiego na wszystkim w celu sprawdzenia, czy da to jakiś efekt.

Blade Runner to gra wyśmienita pod każdym względem. Zaimplementowanie wątków moralnych i filozoficznych to ewenement na skalę światową, a przy tym doskonały pomysł - przeżywanie emocji wraz z głównym bohaterem miast oglądania tylko jego poczynań sprawia, że można grać, grać, grać... A potem pójść na zajęcia z filozofii i dyskutować z wykładowcą na tematy egzystencjonalne, na przykład. Jeśli **Blade Runner** wyznaczy nową drogę rozwoju gier przygodowych (a są na to spore szanse), to chyba zacznę lubić ten gatunek... A na razie czekam na kolejne przeniesienie arcydzieła literackiego na ekran komputera - Ubika. Oby dostarczył równie niezapomnianych emocji, jak **Blade Runner**.

ManJAK

Przygodowa

Minimum:
Pentium 90, Win 95, 16 MB RAM
160 MB HDD, CD ROM x4
SVGA/2 MB RAM
Zalecane:
Pentium 133, 32 MB RAM
300 MB HDD

producent:
WESTWOOD STUDIOS
wydawca:
VIRGIN INTERACTIVE
polski dystrybutor:
IPS COMPUTER GROUP
cena: 175 zł

trendów mody i przewidywalnych społecznych zachowań w XXI wieku. R. Scott chciał, aby efekty specjalne i różnego rodzaju nowinki techniczne były tylko tłem dla zmagań bohaterów, dlatego też ekipa D. Trumbulla w swej pracy skoncentrowała się przede wszystkim na uzupełnieniu scenografii i zdjęć J. Cronrnwetha. Niemniej to właśnie efekty Cronenwetha, poza fabułą i muzyką, najbardziej pdobały się widzom.

Warner Music

Znakomita ścieżka dźwiękowa filmu jest dziełem greckiego instrumentalisty Vangelisa. Jeden z najsłynniejszych twórców muzyki elektronicznej rzadko komponuje dla filmu, ale zawsze z doskonałymi rezultatami: m. in. Oskar za „Rydwany ognia" i przebojowy soundtrack do „1492: Wyprawa do raju" (również R. Scotta). Oryginalną ścieżkę dźwiękową do filmu wydano dopiero w 1994 roku (wcześniej dostępna była tylko w wersji skróconej na orkiestrę). Jej olbrzymim atutem jest wykorzystanie filmowych dialogów (można usłyszeć m. in. H. Forda i R. Hauera) i oryginalnych efektów dźwiękowych.

opr. Robert Wiśniewski.

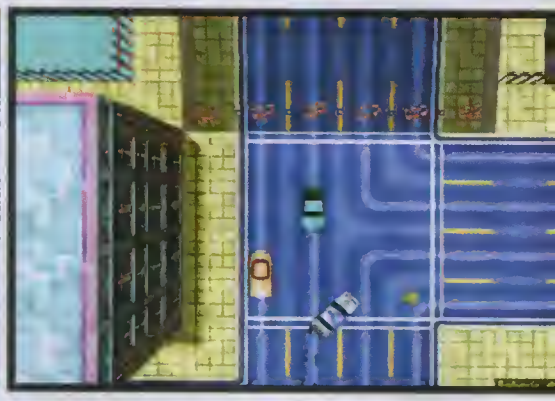
Tytuł: Łowca androidów
Tytuł oryginalny: Blade Runner: the Director's Cut
Reżyseria: Ridley Scott
Scenariusz: Hampton Fancher i David Peoples
Zdjęcia: Jordan Cronenweth
Efekty specjalne: Douglas Trumbull
Scenografia: Lawrence G. Paull i Syd Mead
Muzyka: Vangelis
Obsada: Harrison Ford (Rick Deckard), Rutger Hauer (Roy Baty), Sean Young (Rachel), Joe Turkel (Tyrell), Edward James Olmos (Gaff), M. Emmet Walsch (kpt. Bryan), Daryl Hannah i Inni.
Produkcja: Warner Brothers
Dystrybucja: Warner Home Video
Czas: 117 minut

KONKURS!

Pytanie konkursowe: W 1990 roku Paul Verhoeven nakręcił na podstawie jednego z opowiadań Philipa K. Dicka film z Arnoldem Schwarzeneggerem w roli głównej. Jak zatytułowany jest ów film?

Odpowiedzi wyłącznie na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem konkursowym należy nadsyłać na zadres redakcji do 28.02.1998. Wśród autorów prawidłowych odpowiedzi rozlosujemy filmowe zestawy nagród (kasety video „Blade Runner" i kasety z muzyką z filmu) ufundowane przez Warner Home Video i Warner Music.

BLADE RUNNER Kupon Konkursowy



Grand Theft Auto

Ostatni film o Jamesie Bondzie dobitnie ukazał, że we współczesnym przemyśle rozrywkowym wcale nie chodzi o to, żeby sprzedać rozrywkę, lecz reklamy potentatów handlowych. Lud walił do kina drzwiami i oknami tylko po to, żeby obejrzeć serię reklamowych klipów BMW i Smirnoffa, wspartych bzdurną fabułką, wątłą akcją i drugoplanowym Jamesem Bondem. Duch radosnej rozrywki, słynny „dżejmsizm bondyzm", symbol amerykańskiego kina, został zamordowany i pogrzebany pod milionami dolarów. Na szczęście, w przypadku gier komputerowych owo zjawisko nie jest jeszcze tak widoczne, czego przykładem może być najnowszy produkt firmy **BMG Interactive - Grand Theft Auto**. Nie ma tu reklam samochodów czy napojów wyskokowych, jest za to zdrowa, pełna akcji i humoru, porządna zabawa, jakiej pecety już dawno nie widziały.

Szybkie samochody i ostra broń, to temat główny **GTA**. Tak to już jest, że aby tych szybkich samochodów mieć pod dostatkiem, to albo trzeba być złodziejem, albo bogaczem, a że pierwszy milion przeważnie i tak należy ukraść, to na jedno wychodzi - wcielasz się więc w złodzieja aut i postanawiasz zarobić ów milion baksów. Albo dwa lub pięć, to zależy od etapu gry na którym jesteś. Ponieważ jednak handel kradzionymi bryczkami, choć dochodowy, milionów dolarów samotnemu strzelcowi nie ma szans przynieść, postanawiasz sprzedawać swoje usługi - a zalicza się do nich nie tylko obrabianie samochodów, lecz także ich prowadzenie oraz posługiwanie się bronią palną - mafijnym klanom wielkich miast Ameryki. Schemat działania jest prosty: przyjmujesz zlecenia telefonicznie (lub na pager), wykonujesz je i zgarniasz forsę. I tak raz za razem, aż do uzbierania pożądanej sumy, co pozwoli Ci awansować na kolejny poziom bądź do następnego miasta.

Choć tak właśnie przedstawia się fabuła gry, to powyższe słowa nie oddają tego, co przeżyjesz siadając do zabawy w **GTA**. Istotą gry jest bowiem jazda samochodami (a także motocyklami, autobusami i czasem czołgami) po zatłoczonych ulicach amerykańskich miast, i to jazda szaleńcza, na złamanie karku i wymianę blach. Najważniejsze to gaz do dechy - nie ma co się przejmować uszkodzeniami bryki, jak Ci się znudzi to zawsze możesz ukraść następną, bądź to z parkingu, bądź bezpośrednio z ulicy; wystarczy do upatrzonego samochodu podejść, wyciągnąć za szmaty dotychczasowego właściciela i zająć jego miejsce. A policja? Wszak to rozbój w biały dzień! A policja... czuwa, tak to można określić, Wolno Ci kraść, mordować, rozbijać samochody, rozjeżdżać przechodniów, obrabiać banki i co tam jeszcze chcesz, pod warunkiem, że żaden gliniarz tego akurat nie widzi. Bo jak już przyuważy, to masz przechlapane - będzie Cię ścigał niestrudzenie. Owszem, możesz go zastrzelić bądź rozjechać, ale policjanci to taki gang, że tym zajadlej na Twą głowę będą polować, im więcej ich wyeliminujesz. Jak przesadzisz, to może dojść i do takiej sytuacji, że zablokują ruch w połowie miasta i ustawią barykady, byle tylko Cię złapać. Niekoniecznie żywego. Na szczęście jest na to rada: specjalne warsztaty, gdzie za odpowiednią sumę Twoją bryczkę przemalują, zaopatrzą w nowe tablice oraz papiery - i już znowu jesteś „czysty".

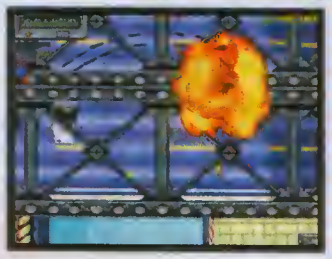
Ucieczka przed policją, choć sama w sobie niezwykle ekscytująca, stanowi zaledwie element folkloru, podczas gdy esencją gry są wspomniane misje. Na każdym etapie masz ich przynajmniej kilkanaście, a do tego składają się one zwykle z kilku pomniejszych zadań. Sprawę komplikuje fakt, że często trzeba to wszystko załatwić w określonym czasie (z reguły dość krótkim), w efekcie czego, chcesz czy nie, musisz popisać się nie lada umiejętnościami w bezkolizyjnym prowadzeniu rozpędzonego pojazdu po mniej lub bardziej wąskich uliczkach, albowiem każda stłuczka to strata cennych sekund (a gdy musisz przejechać pół miasta w minutę, nawet ułamek sekundy może mieć kapitalne znaczenie). Wtedy gra do złudzenia przypomina sceny znane z filmów akcji (na przykład ze Szklanej Pułapki 3) - z piskiem opon ścinasz zakręty, najdziwaczniejszymi ewolucjami o włos unikasz zderzeń, ewentualnie skracasz sobie drogę pędząc przez park. Biada nierozważnemu przechodniowi, który stanie Ci na drodze... Co więcej, metropolie po których się rozbijasz są tak rozległe, że łatwo się w nich zgubić; na szczęście cały czas możesz obserwować strzałkę, działającą jak kompas, który zamiast północy wskazuje Ci kierunek, w którym masz jechać. Choć czasem zaprowadzi Cię to w ślepy zaułek, to jednak bez tego ułatwienia nie miałbyś najmniejszych szans aby w ogóle cokolwiek zrobić.

Na uwagę zasługuje również sama treść zlecanych Ci misji. Nie są one jedynie banalnym pretekstem do radosnego piractwa drogowego, lecz stanowią majstersztyki pastiszów scen z najróżniejszych filmów akcji; przykładem może być misja, w której musisz prowadzić zaminowany autobus z prędkością powyżej pięćdziesięciu mil na godzinę, albo jazda po ulicach czołgiem, jako żywo przypominająca scenę z poprzedniego filmu o Bondzie - Golden Eye. Równowaga pomiędzy zdrowym, ironicznym podejściem do kanonów kinowych a samą akcją jest tak perfekcyjna, że świat **Grand Theft Auto** wciąga bez reszty i pozwala na naprawdę wyśmienitą zabawę. Niemały wpływ na to ma również fakt, że chociaż gra jest czystej krwi zręcznościówką, z ograniczoną ilością „żyć" oraz punktacją, to występuje w niej element zaczerpnięty z rolplejów - Ty sam decydujesz, którą misję wybrać i czy w ogóle jakąś; jeśli nie masz ochoty pracować akurat dla gangu, z równym powodzeniem możesz zarabiać pieniądze po prostu kradnąc samo-

chody i sprzedając je paserom. Inna sprawa, że wybierając ten sposób postępowania pozbawiasz się lwiej części przyjemności. Tak czy siak, to co zrobisz i ile zarobisz zależy głównie od Ciebie, nic nie jest z góry narzucone.

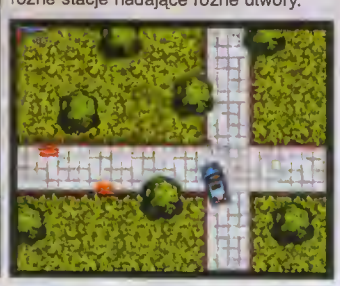
Do przedmiotów niezbędnych każdemu młodemu gangsterowi, oprócz samochodu, należy broń. Wybór masz tu niewielki, bo zawsze znacznie wygodniej jest kogoś po prostu przejechać niż rozstrzelać, niemniej jednak przynajmniej pistolet zawsze powinieneś przy sobie mieć, a i karabin maszynowy może być użyteczny w przypadku gdyby trzeba było kogoś załatwić na piechotę. Broń znaleźć możesz w stojących gdzieniegdzie na poboczu skrzynkach; zawierają one zresztą różne inne przydatne gadżety, jak kamizelka kuloodporna, dodatkowe życie, czy łapówka dla policji, pozwalająca pozbyć się ścigających Cię funkcjonariuszy.

Od strony graficznej program prezentuje się nieźle, choć nie rzuca na kolana. Akcję obserwujesz z lotu ptaka, przy czym kamera oddala się ukazując tym większy wycinek terenu, im szybciej się poruszasz, przybliża się zaś gdy zwalniasz. Samochody, którymi jeździsz, wykonane są starannie i chociaż mają zupełnie wyimaginowane nazwy, to dość łatwo rozpoznać przynajmniej niektóre charakterystyczne marki, jak Lamborghini, Ferrari czy Jaguar. Elementy tła, czyli budynki, mosty, drogi, wykonane są równie starannie, ale bez przesady; widać wyraźnie, że twórcy gry położyli nacisk głównie na grywalność, a podarowali sobie techniczne fajerwerki, co zresztą grze wyszło na dobre. Podobnie rzecz ma się z oprawą dźwiękową - kilka podstawowych odgłosów (szum silnika, pisk hamulców czy krzyki przerażonych przechodniów) uzupełnia niezły podkład muzyczny; ciekawym patentem jest to, że muzyka gra jak gdyby „z radia" i przesiadając się z jednego pojazdu do inego usłyszysz różne stacje nadające różne utwory.



Grand Theft Auto to tytuł, który ma szansę wejść do kanonu gier zręcznościowych. Co więcej - program ten udowadnia fakt, który powinien być aksjomatem, a zdaje się, że coraz więcej wytwórni o nim zapomina: gra jest dobra nie wtedy, gdy wyda się milion dolarów na oprawę audiowizualną, lecz wtedy, gdy oparta jest na dobrym pomyśle. I choć coraz częściej na rynek trafiają gry z tej pierwszej kategorii, to dobrze wiedzieć, że są jeszcze ludzie potrafiący stworzyć tytuł, w który można grać tygodniami - taki, jak właśnie **GTA**.

ManJAk



Zręcznościowa

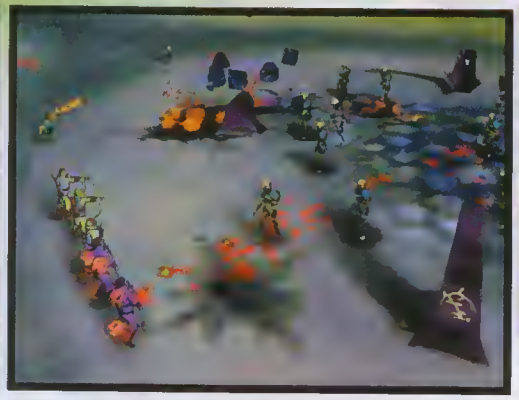
★★★★★

486 DX4/100 MHz, 16 MB RAM
SVGA, DOS lub Win 95, 80 MB HDD
zalecane:
karta sieciowa lub modem
dżojstik

DMA DESIGN
wydawca:
BMG INTERACTIVE
polski dystrybutor:
CD PROJEKT

cena: około 160 zł

MIRAGE
I-WAR
ocean
"I-War wyszła absolutnie doskonale."
PC Gamer
"Są tylko dwa rodzaje symulatorów te robione przez DID i cała reszta."
F22
DID AIR DOMINANCE FIGHTER
DID
GUTS 'N' GARTERS in DNA DANGER
ocean
"Odpal Guts'n' Garters nie pożałujesz."
Reset
ocean
I-WAR ©1997 Particle Systems. F-22 ©1997 Digital Image Design. GUTS'N'GARTERS ©1997 Interactive Software Products.
©1997 Ocean Software Ltd All rights reserved. Dystrybucja w Polsce: Mirage Media



Myth: The Fallen Lords

Coraz więcej gier strategicznych rozgrywanych w czasie rzeczywistym odchodzi od schematu wyznaczonego przez prekursora tego rodzaju programów - ***Dune 2***. Pierwszą taką próbą był ***Warhammer: Shadow of the Horned Rat***. Kolejnym programem o podobnym charakterze jest **Myth: The Fallen Lords**, wydany przez **EIDOS Interactive**.

Od siedmiu lat na Północy toczy się krwawa i beznadziejna wojna ludzi spod znaku Dziewięciu z wojskami Upadłych Władców, składającymi się z różnych ożywieńców. Stajesz na czele Legionu podążającego na odsiecz obleganemu miastu Madrigal. Po drodze, podczas odpoczynku, Twój oddział zostaje zaatakowany. Stajesz do walki, mimo iż dysponujesz mniejszą liczebnie jednostką niż przeciwnik. Na szczęście, jej skład w zupełności niweluje tę niedogodność. I tu pojawia się pierwsza ciekawostka **Mytha** - program nie daje do dyspozji niezliczonych typów oddziałów, jak to ma miejsce w innych RTS-ach. W całej grze masz raptem siedem postaci do wyboru (ile w danej misji, to już inna sprawa). Cała zabawa polega na tym, by jak najlepiej wykorzystać zdolności poszczególnych rodzajów postaci. Jak to, zapytasz, postaci, a nie jednostek? Tak, bowiem cały dowcip polega na tym, jeśli kilka postaci tego samego rodzaju występuje w jednej bitwie, to tylko z pozoru stanowią one oddział. W dowolnym momencie możesz każdą z nich skierować do innego działania. Szczególne znaczenie ma to przy jednostkach wyposażonych w broń miotaną. Taki na przykład krasnolud - specjalista od materiałów wybuchowych. Jego podstawową bronią jest „granat". Z reguły ciska nim w przeciwnika, może jednak równie dobrze zaminować pewien obszar i wywołać eksplozję rozłożonych ładunków, gdy na ten teren wejdzie wróg. Ma natomiast ów wojownik jedną zasadniczą wadę - bardzo wolno się porusza, więc przy wykonywaniu postawionego zadania muszą go wesprzeć łucznicy. Oczywiście, nie są oni odporni na ciosy miecza, dlatego do ich ochrony przydziela się wojowników... I tak cały czas - zastosowanie jednego rodzaju postaci wymusza przyłączenie innej.

Najlepszy nawet zbiór wojaków nie ma szans na sukces, jeśli nie zostanie rozstawiony w jakiejś rozsądnej formacji. Twórcy gry **Myth** pomyśleli i o tym. Program oferuje 10 standardowych szyków bojowych. Decyzja jaki z nich zastosować w konkretnej sytuacji zależy wyłącznie od Ciebie. Masz do wyboru zarówno szyki obronne, jak i opóźniające czy przygotowane z myślą o zmasowanym ataku. Ponadto możesz samodzielnie ustawić poszczególne postacie w żądaną formację, ponieważ zaznaczony i zapisany oddział będzie się zawsze przemieszczał w ostatnim ustawieniu. Pamiętaj przy tym o jednym - bardzo łatwo wyznaczony szyk zgubić, szczególnie gdy oddział składa się z postaci o różnej prędkości poruszania się i sposobie walki.

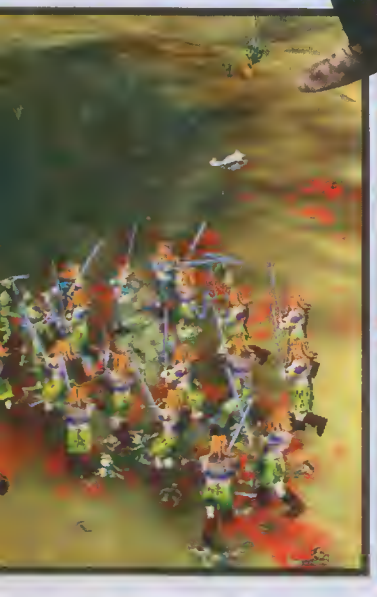
Wspomnieć należy słów kilka o dowodzeniu. Podstawowa zasada to nie pozwolić żołnierzom robić czegokolwiek na własną rękę. W **Myth** jednostki są bardzo porywcze i łatwo wpadają w szał bitewny, starając się zabić jak najwięcej przeciwników, niezależnie od sytuacji na polu bitwy. Najczęściej doprowadza to do niepotrzebnych strat i przedłuża walkę. Ów brak dyscypliny jednostek to zdecydowanie najbardziej irytujący aspekt **Mytha**. Klasycznym przykładem może tu być krasnolud (znowu). Jeśli wydasz mu polecenie ataku, to będzie to robił do upadłego, nie patrząc na wsparcie. Kiedy mu się to powiedzie, kolejnym celem stanie się najbliższa wroga jednostka. Często doprowadza to do tego, że taki osamotniony „miotacz granatów" zostaje doścignięty i zaatakowany przez dużo szybszą postać przeciwnika. W efekcie krasnolud w przypływie desperacji wysadza sam siebie, rzucając sobie na głowę granat, w dodatku nie zawsze zabierając ze sobą przeciwnika. Fakt, że jest to całkowicie zgodne z wizją tej wojowniczej rasy, ale w grze przeszkadza i nie pozwala się skupić na całokształcie sytuacji taktycznej.

Podobnie jak w ***Warhammerze***, tak i tutaj ukształtowanie terenu stanowi istotny element rozgrywki. Rzeźba powierzchni i jej pokrycie decydują o tym, jak szybko zostaniesz zauważony przez przeciwnika. Drzewa, wzgórza czy budynki mają również kolosalne znaczenie przy prowadzeniu ostrzału przez łuczników. W tych przysłaniających przeciwnika obiektach często grzęzną strzały, co drastycznie obniża zadawane straty. Pocieszające jest to, że wróg boryka się z podobnymi kłopotami.

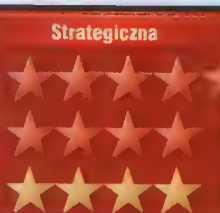
Od strony technicznej **Myth** prezentuje się wyśmienicie. Jak widać na załączonych grafikach, strona wizualna programu sięgnęła wyżyn dostępnych na rynku gier komputerowych. W pełni trójwymiarowe postacie poruszają się po trójwymiarowym świecie i przy pomocy trójwymiarowych mieczy obcinają trójwymiarowe kończyny trójwymiarowym przeciwnikom. Do tego dochodzą okrzyki zapału lub bolesne jęki umierających, a wszystko to zachlapane hektolitrami krwi daje w efekcie obraz mrożący krew w żyłach. Do tego wysoka SI programu stawia poprzeczkę znacznie wyżej, niż jakikolwiek inny RTS - co i dobrze, albowiem dzięki temu zabawa jest długa i wciągająca.

Myth to produkt niewątpliwie udany, coś, obok czego żaden strateg nie przejdzie obojętnie. Co ważne, nawet Ci, którzy uznają RTS-y za godne pogardy zręcznościówki dla maluczkich, mają szansę zmienić zdanie i spędzić sporo czasu przy tej grze. Mówiąc krótko - program wart jest swej ceny.

H.F.



Strategiczna



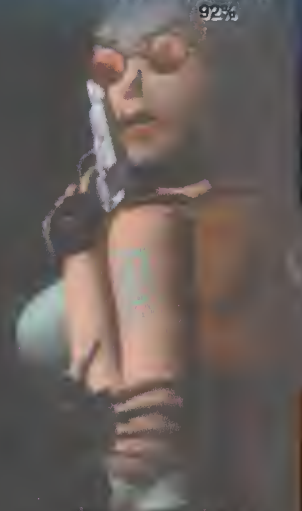
minimum:
Pentium 90 MHz, Win 95
16 MB RAM, CD ROM

producent:
BUNGIE SOFTWARE
wydawca:
EIDOS INTERACTIVE
polski dystrybutor:
MIRAGE

cena: 165 zł

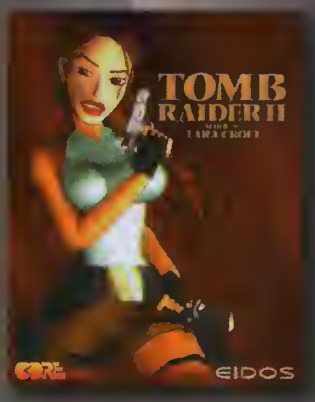
MIRAGE

"Porywająca strategia, która wprowadza wiele przełomowych innowacji do gatunku spod znaku C&C."
Gry komputerowe
92%



CONQUEST EARTH
EIDOS

"Pierwszy Tomb Raider powalił grafiką, wygląda na to, że drugi wdepcze nas w ziemię."
Secret Service



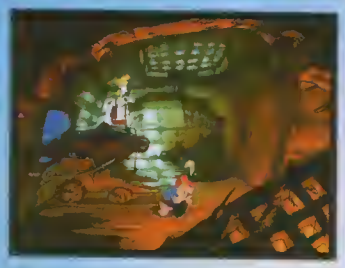
TOMB RAIDER II
EIDOS

"Biorąc pod uwagę wszystkie elementy gry, realizm, grafikę, miodność, nowatorstwo i krwistość, nie ma wątpliwości, że po stajemy przed nowym wyznacznikiem gatunku."
Secret Service
9/10

myth
EIDOS

EIDOS
INTERACTIVE

CONQUEST EARTH ©1997 Data Design Interactive Limited. TR2 ©1997 Core Design Limited. MYTH ©1997 Bungie Software Products Corporation. ©1997 Eidos Interactive Ltd. All Rights Reserved. *Dystrybucja w Polsce:* Mirage Media



The Curse of Monkey Island

Guybrush Treepwood znany jest chyba każdemu fanowi przygodówek. ***W The Secret of Monkey Island i Monkey Island 2: LeChuck's Revenge***, dał się on poznać jako sympatyczny nieudacznik za wszelką cenę starający się zostać prawdziwym piratem. Choć zbytnio mu się to nie udaje, to jednak napotyka wielką miłość swojego życia - Elaine Marley i jednocześnie swojego największego wroga - LeChucka. Ten ostatni to nieustanne źródło kłopotów, bo nie dość, że stara się zdobyć Elaine, to w dodatku jest nieśmiertelny. Mimo to Guybrushowi zawsze udaje się go pokonać. Po raz pierwszy w 1990 roku (data wydania ***The Secret of Monkey Island***) i po raz drugi w 1992 (***Monkey Island 2***). Teraz, po pięciu latach oczekiwań, Treepwood zmierzy się z LeChuckiem po raz trzeci.

A było to tak

Już na początku gry Treepwood trafia w tarapaty. Zostaje schwytany przez LeChucka, który jest w środku ataku na fort gubernatorowej Elaine. Jednak to chleb powszedni dla Guybrusha - już po chwili statek LeChucka i on sam jest zatopiony, a nasz bohater stoi na brzegu z wielkim diamentem, który zabrał ze skarbca LeChucka. Diament ten wręcza oczywiście Elaine. I tu zaczyna się pasmo kłopotów. Bo klejnot jest przeklęty, a Elaine zamienia się w... (nie napiszę, żeby nie zepsuć zabawy). W chwilę później odmieniona pani gubernator zostaje skradziona (tak tak, nie porwana a właśnie skradziona). Aby ją odzyskać, Treepwood musi skompletować załogę statku, zdobyć mapę drogi prowadzącej do Blood Island, odczarować Elaine i na sam koniec zmierzyć się z LeChuckiem. Bo oczywiście jego zabraknąć tu nie mogło (choć i tak występuje właściwie tylko w pierwszej i ostatniej części gry). Wszystko to dzieje się w sześciu etapach, z których pierwszy, piąty i ostatni to dosyć krótkie epizody, natomiast drugi i czwarty to właśnie to, co maniacy przygodówek lubią najbardziej. Długaśne ciągi przyczynowo-skutkowe (choć w tej akurat grze to ani one przyczynowe, ani skutkowe) potrafią zająć na długie godziny. Tym bardziej, że jeśli już grałeś w gry z serii **Monkey Island**, to będziesz się czuł jak w domu.

Stare i nowe

The Curse of Monkey Island poza sprawami technicznymi (o tym później) nie różni się tak naprawdę zbytnio od swoich poprzedniczek. Guybrush Treepwood jest tym samym, gamoniowatym Treepwoodem zakochanym po uszy w Elaine. Ona sama nadal jest gubernatorem trzech karaibskich wysp: Melee, Scabb i Plunder. I ciągle nagabywana jest przez nieśmiertelnego (choć już od wieków martwego - cóż, technologia voodoo czyni cuda) pirata LeChucka. Oprócz tych trzech, najważniejszych w serii Małpich Wysp postaci, są i inni dobrzy znajomi. Na przykład Stan - urodzony handlowiec sprzedający wszystko wszystkim. Albo Wally, kartograf z drugiej części ***Monkey Island***, teraz znany jako pirat Bloodnose. No i oczywiście Voodoo Lady - od lat pomagająca Guybrushowi w jego zmaganiach z LeChuckiem.

Zresztą **LucasArts** z premedytacją powtykał w **Curse of Monkey Island** elementy z poprzednich części. Choćby stary chwyt z trójgłową małpą (o dziwo, działa o wiele skuteczniej niż poprzednio) czy wyzwisko wzięte żywcem z pojedynku z Mistrzynią Fechtunku w pierwszej części ***Monkey Island***. Tym razem budzi tylko pusty śmiech i reakcje typu: „teraz się już takich zwrotów nie używa". Zresztą i z innych gier „nabijają" się autorzy COMI (to dość powszechnie już stosowany skrót nazwy gry). Choć nie spotkałem nigdzie karykatur bohaterów gry Sam'n'Max (a są zarówno w ***Shadows of the Empire*** i ***Jedi Knight***), to oberwało się ***The Dig*** - także przygodówce z **LucasArts**. Mowa tu o scenie gdy jednemu z bohaterów ***The Dig*** ręka zaklinowuje się w skale. Inni bez większego zastanowienia po prostu... odcinają ją. W **Curse of Monkey Island** Guybrush odgrywa podobną scenkę, ale i tak doskonale wiadomo, że się po prostu wygłupia. Bo to właśnie różni COMI od innych gier typu wspominanego ***The Dig*** lub np. ***Broken Sword***. Tamte są dosyć poważne, a COMI to jeden wielki fajerwerk dobrej zabawy i humoru korzystającego garściami z doświadczeń swoich poprzedników. Co istotne, aby zagrać w COMI nie musisz znać fabuły poprzednich części. Bo gra mimo, że jest kontynuacją cyklu, tworzy samodzielną całość. Tak więc, jeśli o **Monkey Island** słyszałeś tylko z radia lub telewizji albo czytałeś w naukowych opracowaniach o starożytnych grach komputerowych to nie zawiedziesz się. Świat gry wciągnie Cię po uszy i będziesz grał i grał aż... dojdziesz do etapu trzeciego.

Pirates?

No właśnie, trzeci etap psuje, według mnie, całą zabawę. Jest bowiem połączeniem ***Pirates*** z dobrymi tradycjami ***Island***. Wygląda to mniej więcej tak: pływasz malutkim stateczkiem po mapie i atakujesz napotkane tam statki. Najpierw musisz ostrzelać je z dział. To element typowo zręcznościowy i bardzo nudny (na szczęście możesz się go pozbyć prosząc o pomoc swoją załogę). Następnie staczasz pojedynki na szpady, a dokładniej mówiąc na wyzwiska (tak samo jak w pierwszej części ***Monkey Island***). Wszystko pięknie, ale Twoim głównym celem jest pokonanie kapitana Rottinghama. Aby tego dokonać musisz wyposażyć swój statek w najlepsze działa. One oczywiście kosztują, więc najpierw powinieneś ograbić wszystkie pływające po morzu okręty. To po prostu bardzo długo trwa i jest najzwyczajniej w świecie nudne. Także konieczność kolekcjonowania wyzwisk podczas niezliczonych pojedynków, aby mieć choćby szansę na odparowanie ataków Rottinghama, nie nastraja zbyt optymistycznie. Słowem - tego etapu w COMI być nie powinno. Zdenerwował mnie na tyle, że zdecydowałem się obniżyć ocenę za grywalność do czterech gwiazdek. I wcale nie ugłaskały mnie naprawdę zabawne (i rymowane) zwroty przy pojedynkach ani znakomity początek etapu w postaci śpiewających piratów. Nie pomógł także fakt, że COMI to tak naprawdę dwie gry. Pierwsza dla graczy normalnych a druga dla hardcore'owców - zaprawionych w bojach „przygodówkomanach". Można

bowiem w grze wybrać stopień trudności. Łatwiejszy wyróżnia się tym, że w większości przypadków nie trzeba się tyle nagłówkować, co w przypadku opcji trudniejszej. Np. w jadłodajni można złoty ząb po prostu wynieść przez drzwi, na poziomie trudniejszym zaś trzeba go przymocować gumą do żucia do balonika. A gdy już wyleci przez okno na zewnątrz, jeszcze trzeba go odszukać w kałuży. Jeśli przejdziesz grę na poziomie łatwym, to zawsze możesz zagrać jeszcze raz i wcale nie będziesz się nudził.

Gra i piszczy

Udźwiękowienie gry jest najwyższych lotów. Muzyka, zaczerpnięta z poprzednich części Małpiej Wyspy i co nieco przearanżowana, doskonale nadaje się do przygodówek. Znakomicie także oddaje nastrój, zmieniając się odpowiednio w chwilach budzących grozę lub przy co większych zwrotach akcji. Na uznanie zasługują także głosy postaci. Doskonali są trzej piraci - fryzjerzy, którzy uwielbiają śpiewać. Guybrush śpiewa razem z nimi, ale wychodzi mu to raczej miernie (co oczywiście jest celowe - Treepwood to typowy nieudacznik i nie ma prawa umieć śpiewać). Genialny jest także pojedynek na banjo - w życiu bym nie pomyślał, że na tym instrumencie można tak zagrać. Wyraźnie widać (a raczej słychać), że COMI robili profesjonaliści.

Tak samo jest z grafiką. **Curse of Monkey Island** jako pierwsza gra z serii rysowana jest w wysokiej rozdzielczości (za czasów ***Monkey 1 i 2*** tryb SVGA jeszcze po prostu nie istniał). Dzięki temu Guybrush nareszcie wygląda jak człowiek. Ślicznie narysowane są także wszystkie inne postacie, przedmioty i tła w grze. Wydawać by się mogło, że w dobie takich cudów grafiki jak np. ***Toonstruck, Discworld 2*** czy ***Broken Sword*** nic już nie jest w stanie zadziwić - a jednak COMI tego dokonuje. Nie jest to może różnica rzucająca się od razu w oczy, ale dbałość o szczegóły i sposób animacji robią swoje. Grafika w grze zdecydowanie zasługuje na uznanie.

The Curse of Monkey Island to trzecia część klasycznej już serii **Monkey Island**. Z czystym sumieniem mogę ją polecić każdemu. I nawet fakt, że zirytował mnie trzeci etap gry nie powinien Cię zniechęcać. Gra jako taka jest znakomita, a ów nieszczęsny etap można przeboleć i dalej świetnie się bawić.

Adam Gregrowicz

Przygodowa

★★★★★
★★★★★
★★★★

Pentium 90, 8MB RAM
CD-ROM, Win95

producent:
LUCASARTS
wydawca:
LUCASARTS
polski dystrybutor:
IPS COMPUTER GROUP
cena: 205 zł

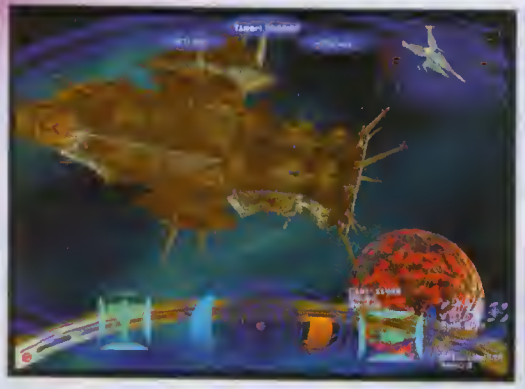
MIRAGE

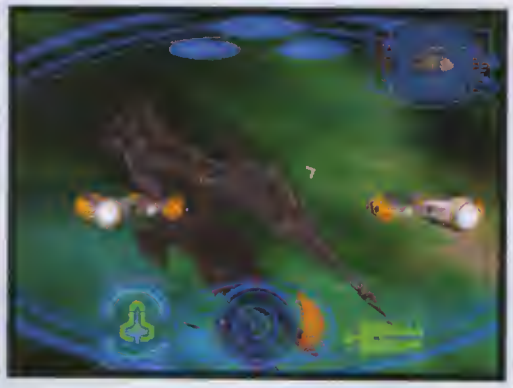
"Jedyna w swoim rodzaju kamienna strategia rozgrywana w czasie rzeczywistym."

TOCA
TOURING CAR
championship

"Jeszcze nigdy komputerow wyścigi nie były tak bliskie rzeczywistości."

Codemasters





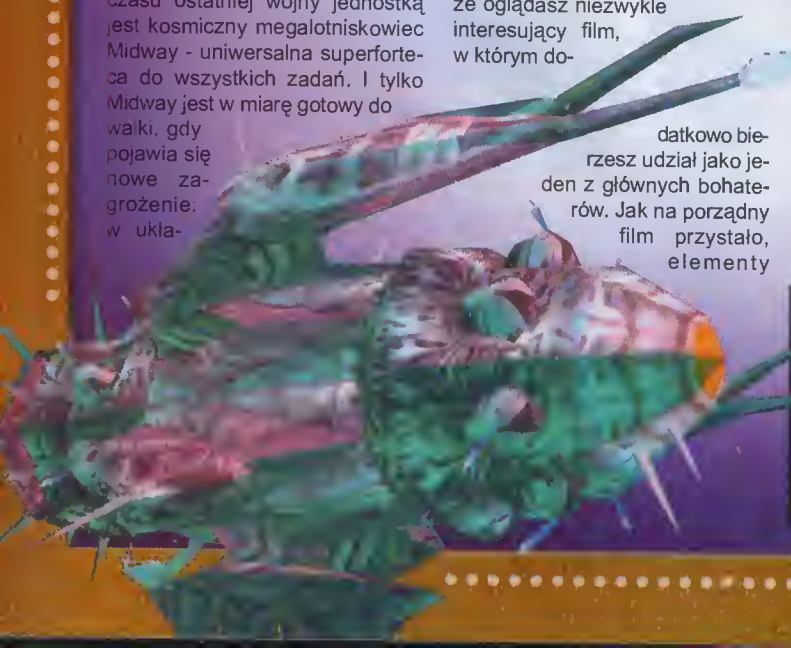
Wing Commander: Prophecy

Tak to już w przemyśle rozrywkowym bywa, że jak coś osiągnie sukces, to zaraz chce się na tym cosiu więcej zarobić, produkując kontynuacje i dalsze ciągi kontynuacji, a także kontynuacje dalszych ciągów kontynuacji i tak dalej. W efekcie z pierwowzoru zostaje tylko nazwa, zawartość natomiast nie tylko się zmienia nie do poznania, ale często wręcz degeneruje się do postaci szczątkowej, jak to miało miejsce na przykład w przypadku prześmiesznego filmu ***Obcy: Przebudzenie***, który ze swym przerażającym przodkiem wspólny miał jedynie tytuł właśnie. Na szczęście nie zawsze owa degeneracja treści jest regułą; piąta część sagi **Wing Commander** ukazuje, że można zrobić dobrą kontynuację starego przeboju, nie popadając przy tym w autoparodię czy po prostu banał.

Już fabuła, którą oferuje gra, jest całkiem interesująca i nie stanowi jedynie nic nie znaczącego tła dla wykonywanych misji. Oto w galaktyce panuje względny spokój, wojny z Kilrathi to przeszłość niemal zapomniana, a jednostki bojowe Ziemian rdzewieją na orbitach, z rzadka tylko wzywane do walki przeciw sporadycznie pojawiającym się piratom. Kongres redukuje wydatki na zbrojenia, najwyraźniej zapominając, że ceną wolności jest wieczna czujność. Jedyną wybudowaną od czasu ostatniej wojny jednostką jest kosmiczny megalotniskowiec Midway - uniwersalna superforteca do wszystkich zadań. I tylko Midway jest w miarę gotowy do walki, gdy pojawia się nowe zagrożenie: w układzie Kilrah pojawia się brama nadprzestrzenna i obca rasa dokonuje zmasowanego ataku. Zamieszkujący ten sektor Kilrathi zostają pokonani w pierwszym podejściu, a Midway zostaje wysłany na miejsce aby zbadać, o co właściwie w tym wszystkim chodzi. Ty, młody pilot myśliwców świeżo po akademii, lecisz wraz z megalotniskowcem. Potem wszystko rozwija się jak w dobrym obrazie kinowym - Midway zostaje zaatakowany, musi się wycofać, traci linie zaopatrzeniowe, desperacko walczy nie tylko o przetrwanie, ale też o możliwość ostrzeżenia Federacji przed zagrożeniem... a Ty jesteś w środku tej kosmicznej balangi. Pomiędzy sekwencjami filmowymi, przedstawiającymi rozwój akcji, wykonujesz na pokładzie swego myśliwca różne misje, ściśle związane z rozwijającą się fabułą. W efekcie masz wrażenie, że oglądasz niezwykle interesujący film, w którym dodatkowo bierzesz udział jako jeden z głównych bohaterów. Jak na porządny film przystało, elementy w nim występujące nie ograniczają się jedynie do scen batalistycznych; równie ważne są wątki personalne, rozwijające się w ogniu walki przyjaźnie i antypatie - dzięki temu w pełni przeżywasz tę fascynującą przygodę. Ma to jednak pewną wadę - choć w trakcie misji posiadasz pełną swobodę działania, to nie masz wpływu na to, co dzieje się z innymi pilotami: niektórzy nigdy nie zginą, niezależnie od naporu wroga, inni zaś stracą życie, bo tak przewiduje scenariusz.

Jeśli grałeś w poprzednie tytuły z serii, to w ***WC5*** czuć się będziesz jak na starych śmieciach. Nie tylko dostępny sprzęt, sposób sterowania czy uzbrojenie przypominają to, czym cieszyć można się było we wcześniejszych częściach gry; spotkasz też kilka znajomych twarzy, w tym Maniaca (moja ulubiona postać) czy Blaira, granego prez Marka Hamilla. Sam też zresztą sroce spod ogona nie wypadłeś - jesteś bowiem synem słynnego Icemana, co zresztą przysparza Ci sporych kłopotów - zarówno w kontaktach interpersonalnych, jak i w sferze Twej własnej psychiki, albowiem trudno jest dorównać legendzie, zwłaszcza gdy inni tego pożądają nie mniej niż Ty sam.

Jako że ***Wing Comandery*** zwykło się ostatnio określać mianem „superprodukcji" (i słusznie zresztą, bo zarówno obsada aktorska, jak i wykonanie filmów oraz samej gry, stoją na najwyższym poziomie), to co widać na ekranie wygląda po prostu rewelacyjnie. Dokładne modele statków i wszystkich obiektów znajdujących się w przestrzeni kosmicznej idą o lepsze z rozbłyskami tarcz, eksplozjami rakiet czy zostawianymi przez te ostatnie smugami dymu. Jedynie kokpity wyglądają dość topornie, ale i tak lepiej, niż w ***XvT***; zastosowano tu patent zbliżony do tego, który użyto w ***EF 2000*** - podczas gwałtownych manewrów głowa pilota odchyla się w różne strony pod wpływem przeciążeń, co dodaje symulacji sporo realizmu. Na uwagę zasługują też rozmiary takich obiektów, jak stacje kosmiczne czy sam Midway - przelot nad nimi to niezapomniane wrażenie: lecisz, lecisz, lecisz, a końca nie widać, za to po-



jawiają się coraz to nowe elementy konstrukcji. Co istotne, wszystko to wygląda imponująco nawet jeśli nie posiadasz akceleratora 3D.

Wspaniałej grafice niewiele ustępuje oprawa dźwiękowa. W trakcie bitew orgia efektów audio po prostu oszałamia - szum silników, eksplozje, świst przelatujących obok Ciebie rakiet bądź innych maszyn, zlewają się we wspaniałą całość z komunikatami radiowymi, wysyłanymi zarówno przez wroga, jak i przez Twoich kolegów. Do tego w tle przygrywa doskonale dopasowana muzyka, odpowiednio budująca nastrój.

Podsumowując, muszę stwierdzić, że **Wing Commander 5** zasługuje na słowa uznania. Co ważne, nie występuje tutaj, typowy dla niektórych superprodukcji w biznesie rozrywkowym, przerost formy nad treścią. Wyśmienite wykonanie, w połączeniu z wciągającą fabułą, zaowocowały prawdziwą perełką. To tytuł nie tylko dla miłośników serii, lecz dla każdego, kto lubi symulacje kosmiczne, albo po prostu dobre gry, zapewniające godziwą rozrywkę na długie dni.

ManJAk

Symulacyjna

Pentium 133, 32 MB RAM SVGA 2 MB, CD-ROM x4, Win 95
zalecane:
Pentium 200, akcelerator 3D CD-ROM x12

producent:
ORIGIN
wydawca:
ELECTRONIC ARTS
polski dystrybutor:
IPS COMPUTER GROUP
cena: 175 zł

Atlantis The Lost Tales

Francuska firma **Cryo** od lat raczy nas swoimi niezwykłymi grami. Do najbardziej popularnych tytułów należą ***Dune, Commander Blood, The Lost Eden*** oraz ***Wersal 1685*** - wielkie przeboje na miarę swoich czasów. Przyznam się szczerze, że w tę pierwszą grę gram po dziś dzień i wciąż znajduję w tym przyjemność. Oczywiście, pozostałe tytuły nie są gorsze, choć dla mnie stoją w drugim szeregu - niemniej w chwili powstania stanowiły krok milowy, a i jak na dzisiejsze czasy, wcale się nie zestarzały (no, może odrobinę, ale z pewnością mniej, niż ich ówcześni konkurenci). Co stanowi, że produkty **Cryo** są tak właśnie postrzegane? Zawsze to samo - wysmakowana grafika, nastrojowa muzyka i oryginalna fabuła, co w sumie daje niezwykle sugestywną wizję innego, obcego świata. Trzeba uczciwie przyznać, że w kreowaniu hipnotycznych klimatów **Cryo** jest niedoścignione. Właśnie dokładnie te cechy zawiera także najnowsza przygodówka tej firmy pt. **Atlantis - The Lost Tales**.

Akcja gry, jak zapewne już się domyślasz, dotyczy Atlantydy, legendarnej krainy, która ponoć istniała przed wiekami gdzieś na wyspie pośrodku Atlantyku i którą rzekomo zamieszkiwał wysoko rozwinięty technicznie lud. Czy to prawda, czy tylko bajanie, nie wiadomo po dziś dzień, choć istnieje wiele hipotez na ten temat - właśnie jedną z nich jest wspomniana **Atlantis**.

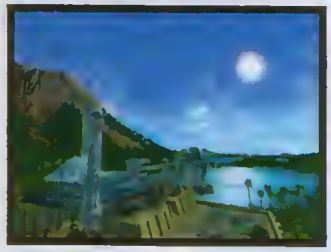
Mówiąc w ogromnym skrócie, w grze wcielasz się w postać młodego Setha, który przybywa do królewskiego pałacu, aby dołączyć do świty królowej. Kiedy okazuje się, że królowa zwiedzająca w tym czasie wyspę zaginęła w niewyjaśnionych okolicznościach, otrzymujesz polecenie przeprowadzenia prywatnego śledztwa w tej sprawie. Warto przy tym dodać, że oficjalne dochodzenie prowadzi małżonek królowej, pragnący - jak wieść niesie - zająć jej miejsce na tronie. A właśnie, nie wspomniałem jeszcze, że na Atlantydzie, według „cryowców", panował matriarchat. Przyznaję, oryginalne.

Dalej jest równie ciekawie, a to za sprawą nie tylko fabuły, ale także klimatu, który zręcznie budują następujące po sobie zdarzenia. Nie zdradzę nic więcej, bo po prostu zepsuję Ci zabawę.

Technicznie gra zbliżona jest bardzo do tego, co widzieliśmy w **Wersalu 1685**. Podobnie jak tam, zastosowano tu statyczne widoki z możliwością rozglądania się we wszystkie strony oraz animacje odtwarzane w trakcie przemieszczania się. Jest także sporo przerywników filmowych, które zręcznie wplecione w akcję, posuwają ją do przodu. Przyznam, że takie rozwiązanie nie jest może idealne, ale za to na pewno niezwykle efektowne. Prawdę powiedziawszy, w pierwszech chwili gra po prostu zatyka i dopiero po chwili wychodzą na jaw drobne, acz uciążliwe mankamenty.

Skoro już o wadach mowa, to średnio podoba mi się sposób zapisywania stanu gry, który następuje automatycznie. Ponieważ sejw dokonuje się tylko w wyznaczonych miejscach, czasem trzeba przejść jakiś odcinek fabuły od nowa, mimo że zna się go już na pamięć (zwłaszcza przy kilkukrotnym jego pokonywaniu). Razi też fakt, że wszystko musi się wydarzyć dokładnie według wyznaczonej kolejności (poza nielicznymi wyjątkami, kiedy to Ty decydujesz o tej kolejności), zaś o pominięciu jakiegoś detalu nie zostaniesz w żaden sposób poinformowany i chwilami nawet nie wiesz, co jest nie tak i dlaczego nie posuwasz się do przodu. Co gorsza, często nie wystarczy wówczas wrócić i nadrobić zaległość, ale trzeba zacząć grę od wcześniejszego sejwu, a co się z tym łączy, już wspominałem („wieszanie się" gry w takich sytuacjach pominę litościwym milczeniem). Ostatnim mankamentem jest moim zdaniem sposób prowadzenia dialogów. Otóż przechodząc do tej opcji, pojawiają się z boku małe portrety postaci, które uruchamiają z kolei ścieżki dialogowe. Niestety, za każdym razem jest to strzał w ciemno, gdyż tak naprawdę nie wiesz, o co bohater się zapyta (najechanie kursorem na portrety nie ujawnia treści wypowiedzi), co w niektórych sytuacjach naprawdę potrafi utrudnić zabawę.

Powyższe usterki brzmią poważnie, ale jak już powiedziałem, w aspekcie całości są to mankamenty drobne, z którymi łatwo jest się oswoić. Ponadto wady te rekompensuje oprawa audiowizualna gry oraz... No właśnie, do oceny gry chciałbym jeszcze dodać dwie ważne informacje. Po pierwsze, **Atlantis** mieści się na 4 kompaktach i sam ten fakt daje pojęcie o rozmiarach i jakości gry, a po drugie - i tutaj uwaga! - **Atlantis** jest dostępna na naszym rynku w wersji polskojęzycznej. Tak, to nie żarty, w trakcie zabawy będziesz mógł przeczytać polskie dialogi. Więcej nawet, będziesz mógł ich także wysłuchać w ojczystym języku. Miło, prawda? Nawiasem mówiąc, jest to już drugi produkt Cryo (po Wersalu), który został w pełni zlokalizowany i znając na-



prawdę ciekawe zapowiedzi tej firmy na czas najbliższy, zastanawiam się, czy i one ulegną spolszczeniu. Byłoby wspaniale.

Podsumowując, w przeciwieństwie do **Dreams to Reality**, który uważam jednak za „wypadek przy pracy", oceniam **Atlantis** jako rzecz godną uwagi. Nie żeby to był hit nad hitami, ale jednak gra warta jest swoich pieniędzy. Piszę to ze świadomością, że ponoć sami twórcy wypowiadali się o **Atlantis** nieprzychylnie, twierdząc na targach ECTS, że gra chyba im nie wyszła. Moim zdaniem, są w błędzie i jeśli już, to chciałbym, aby wszystkie gry tak „nie wychodziły"...

Hazard

Przygodowa

Pentium 90, 8 MB RAM
SVGA, CD-ROM
zalecane:
karta graficzna 2 MB
16 MB RAM

producent:
CRYO INTERACTIVE
wydawca:
CRYO INTERACTIVE
polski dystrybutor:
IPS COMPUTER GROUP
cena: 160 zł

Manx TT SuperBike

W czasach, gdy praprzodek obecnych kombajnów klasy Pentium miał 64 kilobajty pamięci, procesor słabszy niż w dzisiejszych kalkulatorach i obudowę z elementami imitującymi boazerię, do rarytasów czasami dostępnych w sklepach zaliczały się tak zwane wyroby czekoladopodobne. Miały one kilka zalet: wyglądały jak czekolada (którą można było podziwiać wyłącznie na półkach Pewexu), pachniały jak czekolada, a do tego od peweksowskich luksusów były znacznie tańsze. Jedynym mankamentem owych produktów był smak: przypominał on masę z rozmoczonego papieru toaletowego (też zresztą towaru luksusowego podówczas) wymieszaną z cukrem pudrem. Z braku innych możliwości, społeczeństwo objadało się tym świństwem i chwaliło je sobie niezmiernie. **Manx TT SuperBike**, pecetowa konwersja hitu z automatów do gry, jako żywo przypomina rzeczone wyroby czekoladopodobne: wygląda i brzmi jak oryginał, tyle tylko, że grać się w to nie da.

Esencją gry są wyścigi motocyklowe, zaprezentowane od strony czysto zręcznościowej. Nie ma w nich za grosz symulacji, wszystko sprowadza się do przyspieszania, hamowania i wchodzenia w zakręty. Można jeszcze zmieniać biegi, choć różnica pomiędzy osiągami przy użyciu ręcznej a automatycznej skrzyni nie istnieje. Rozwijane prędkości są imponujące, średnio mknie tu się ponad 200 km/h, czego jednak jakoś nie czuć w trakcie rozgrywki. Och, nie chodzi o to, że gra działa wolno, wręcz przeciwnie - po prostu jedynym elementem, sugerującym, że rwiesz niczym startujący odrzutowiec, jest prędkościomierz, natomiast jazda z prędkością 80 km/h w zasadzie niczym nie różni się od tej przy 250. Co najwyżej trochę trudniej zmieścić się w zakręt, ale to akurat nie jest problem. Nawet jak z pełnym pędem przygrzmocisz w stojący na poboczu budynek, to jedyną konsekwencją tego samobójczego czynu jest utrata prędkości. W efekcie hamulec staje się wyposażeniem zbędnym - wygodniej jest zwalniać w ten sposób, niż wysilać palec. Fakt, że przy zastosowaniu tej techniki jazdy marne masz szanse by dotrzeć do kolejnego checkpointu w wyznaczonym czasie, ale za to jaka frajda! Przynajmniej przez pierwsze pięć minut.

Grze w niczym nie pomaga niewielki wybór tras, do tego niespecjalnie zróżnicowanych. Ot, cztery raptem. I to różniące się głównie poboczem oraz rozłożeniem zakrętów; skoro nie istnieje tu coś takiego jak technika jazdy, różnice owe zaliczyć należy wyłącznie w poczet estetycznych. Podobnie rzecz ma się z dostępnymi maszynami - jest ich kilka, a właściwie jedna pomalowana na różne kolory. Co ciekawe, owe barwy w jakiś magiczny sposób wpływają na osiągi motoru - niebieski jest szybszy a mniej zwrotny, a czerwony za to ma lepsze przyspieszenie. Albo odwrotnie - co za różnica, skoro owe specyfikacje techniczne znajdują odzwierciedlenie jedynie na wykresach ozdabiających wizerunki motocykli, a w grze wszystkie maszyny prowadzi się tak samo.

Jedynym atutem programu jest grafika, choć trudno tu mówić o jakichś super efektach. Jest po prostu taka sama, jak na automatach, czyli dobra. Nie ustrzeżono się jednak kilku niedociągnięć - oślepiające rozbłyski światła pojawiają sie nie w tym miejscu co trzeba (na przykład w środku ciemnego tunelu zamiast przy wyjeździe z niego), a postacie sterowanych przez komputer przeciwników, choć na motocyklach wyglądają poprawnie, to gdy leżą na glebie po wywrotce (w przeciwieństwie do Ciebie, „tamci" mogą się wyłożyć) przypominają sklecone z desek strachy na wróble o jednej nodze. Generalnie jednak nie jest źle, motor wygląda jak motor, drzewo jak drzewo, a do tego działa to wszystko z przyzwoitą prędkością nawet bez akceleratora 3D.

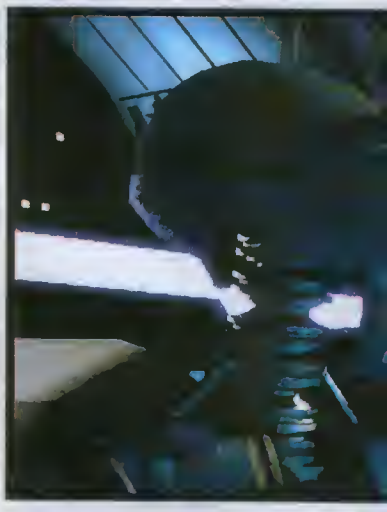
Manx TT na automatach to gra wyśmienita. Siedząc na urządzeniu do złudzenia przypominającym naturalny motocykl, które pochyla się, drży i podskakuje, i wlepiając wzrok w ogromny ekran, można przeżyć niezwykle ekscytujące chwile i poczuć się jak na prawdziwym wyścigu. Niestety, pecetowa konwersja to jedynie wyrób „automatopodobny" i jako taki stanowi kiepściutki ersatz. Po kwadransie grania ma się dość zabawy, zwłaszcza że całość jest tak nudna, że spokojnie można jedną ręką i jednym okiem kontrolować grę, a resztę uwagi skupić na czytaniu gazety albo oglądaniu filmu. Zamiast wydawać forsę na ten tytuł, znacznie lepiej jest pójść do najbliższego salonu z automatami i pograć sobie w oryginał. Koszt mniejszy, a frajda znacznie większa. Wszak odkąd można kupić czekoladę, nikt już nie jada obrzydliwych wyrobów czekoladopodobnych.

ManJAk

Zręcznościowa

Pentium 90 MHz, 16 MB RAM
SVGA, CD-ROM x4, Win 95
zalecane:
Pentium 133 MHz
akcelerator 3D

producent:
SEGA
wydawca:
PSYGNOSIS
polski dystrybutor:
CD PROJEKT
cena: 155 zł



Shadows of the Empire

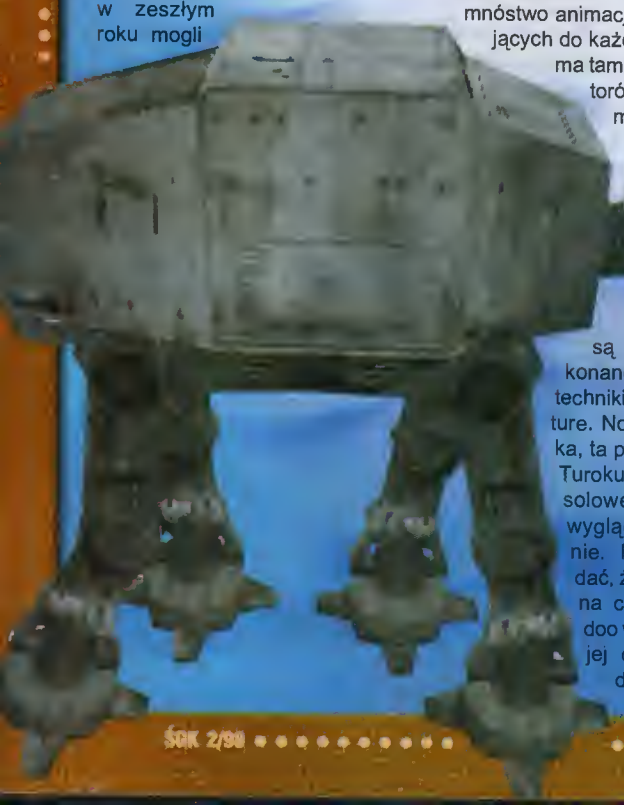
Tak się jakoś złożyło, że jest luty, a **Shadows of the Empire** dopiero się u nas pojawia. W natłoku hitów gwiazdkowych i noworocznych, na niewielkiej półeczce jednej z redakcyjnych szaf, ukryła się **SOTE**. Przez dwa miesiące pokrywał ją kurz, co jest rzeczą niewybaczalną - tym bardziej, że przecież w naszych szeregach jest wielu zagorzałych fanatyków serii Star Wars. Z odpowiednią skruchą przystępuję więc do sedna sprawy.

Shadows of The Empire to kolejna już gra traktująca o Star Wars. Tym razem historia Cieni Imperium przeplata się z historią Gwiezdnych Wojen. Głównym bohaterem jest przemytnik, będący jednocześnie przyjacielem Hana Solo - Dash Rendar. To właśnie wcielając się w jego postać możesz uratować Luke'a przed niechybną śmiercią. Bowiem wyrok na niego już został wydany...

Posiadacze Nintendo 64 już w zeszłym roku mogli zachwycać się walorami tej gry. Pecetowcy niestety musieli czekać z zaciśniętymi zębami. Na szczęście warto było. Posiadając mocny komputer (P166 z kartą 3Dfx) z pewnością zauważysz znaczną różnicę w porównaniu do wersji konsolowej. Co zmieniło się przede wszystkim? Na krążku posiadającym 650 MB dodano mnóstwo animacji, wprowadzających do każdej z misji. Nie ma tam wprawdzie aktorów, jak miało to miejsce w Jedi Knight, lecz są postacie wykonane za pomocą techniki Motion Capture. No i sama grafika, ta podobnie jak w Turoku, także konsolowej konwersji, wygląda prześlicznie. Ponownie widać, że karta oparta na chipsecie Voodoo warta jest swojej ceny. Wprawdzie szczegóły samych postaci występujące w grze nie są jakoś rewelacyjnie dopracowane, lecz wszystkie statki, pojazdy i inne maszyny rekompensują to w stu procentach.

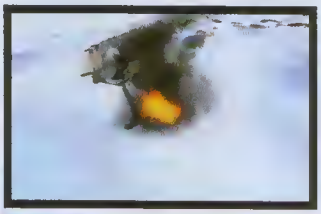
Sama gra składa się z 4 epizodów, co w sumie daje 10 głównych misji. Niektóre z nich mają jeszcze dodatkowe podmisje, pojawiające się w trakcie rozgrywki. Na początek siadasz za sterami niewielkiego Snowspeedera i walczysz ze śnieżnymi oddziałami Imperium. Tutaj napotkasz między innymi maszyny kroczące AT-ST i AT-AT. Na lataniu i strzelaniu gra się nie kończy. W następnych misjach będziesz musiał przemierzać na własnych nogach labirynty, wspinać się po wąskich przejściach, obsługiwać działko Outridera, pędzić z zawrotną szybkością na swooperze (coś w rodzaju skutera) a nawet poruszać się po platformach kolejowych. Całość oczywiście połączona jest sensowną fabułą, zaczerpniętą zarówno z książki, jak i komiksu pod tym samym tytułem. Warto jeszcze dodać, że w misjach, w których poruszasz się wyłącznie na własnych nogach, masz możliwość przełączania widoku kamery. Wybór ogranicza się do widoku normalnego, czyli takiego jak we wszystkich grach 3D, a także z perspektywy trzeciej osoby a nawet z kamery będącej nad bohaterem. Podobnie wygląda sprawa w misjach „latanych". Tam możesz zarówno obserwować statek z zewnątrz, jak i znaleźć się w jego kabinie.

Shadows of the Empire z pewnością nie znudzi się zbyt szybko. Zmiany akcji, co rusz inna sceneria, muzyka zarówno klasyczna, znana z filmu, jak i zupełnie nowa, stworzona specjalnie dla tej



gry, to wszystko plus rewelacyjna trójwymiarowa grafika oznacza, że wszuscy prawdziwi fani Star Wars będą musieli się w **SOTE** zaopatrzyć. Z drugiej jednak strony, czegoś tu brakuje. Nie odczuwa się już tej samej radości, jak w poprzednich dziełach **LucasArts** traktujących o gwiezdnych wojnach. Może po prostu na razie wystarczy?

Arkadiusz Matczyński



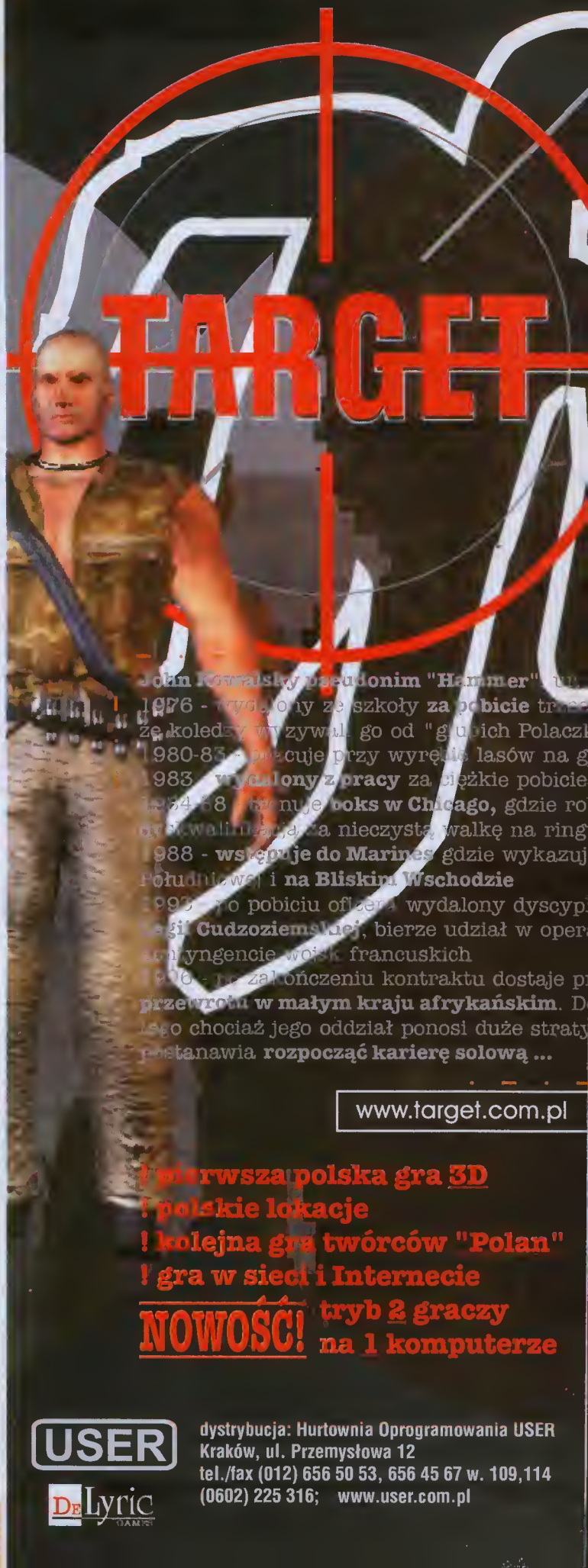
Zręcznościowa

Pentium 90, 16MB RAM, Win 95 akcelerator 3D , CD-ROMx4
zalecane:
Pentium 166, karta oparta na układach Voodoo lub lepszych

producent:
LUCASARTS
wydawca:
LUCASARTS
polski dystrybutor:
IPS COMPUTER GROUP

cena: 205 zł

służy do grania



www.target.com.pl

! pierwsza polska gra 3D
! polskie lokacje
! kolejna gra twórców "Polan"
! gra w sieci i Internecie
NOWOŚĆ! tryb 2 graczy na 1 komputerze

USER

dystrybucja: Hurtownia Oprogramowania USER
Kraków, ul. Przemysłowa 12
tel./fax (012) 656 50 53, 656 45 67 w. 109,114
(0602) 225 316; www.user.com.pl

Nuclear Strike

Jungle Strike wraz z ***Desert Strike*** to tytuły niezapomniane, jedne z najlepszych zręcznościówek w jakie można było pograć jeszcze w czasach, gdy Amiga królowała, a pecety dopiero zaczynały nadawać się do grania. Fascynowały rewelacyjną jak na owe czasy grafiką i całkiem niezła fabułą, a latanie helikopterkiem nad izometrycznie przedstawionym światem stało się ulubioną zabawą wielu posiadaczy Amig. Trzeba było kilku lat aby na świat przyszła kontynuacja tego przeboju - **Nuclear Strike**.

Idea zabawy pozostała zasadniczo ta sama - znowuż latasz superśmigłowcem nad wrogim terytorium, wykonując najróżniejsze zadania, połączone w kampanię. Znów przyjdzie Ci zbierać sojuszniczych żołnierzy zza linii frontu, niszczyć stanowiska wroga i uzupełniać zapasy wyszukując przemyślnie ukryte skrzynie z zaopatrzeniem. Tym razem przeciwnikiem nie jest jakiś kolumbijski czy arabski dyktator, lecz grupa terrorystów grożących użyciem broni jądrowej w celu wywołania trzeciej wojny światowej. Co za różnica - Twój Super Apache da sobie z każdym radę. A że nie wszędzie da się nim wlecieć, zdarzyć się może, iż siądziesz za sterami na przykład czołgu; zabawa wtedy jest przednia. Ogólnie jednak Nuclear Strike nie wnosi wiele nowego do serii pod względem koncepcji zabawy.

Inaczej rzecz ma się z grafiką. Pierwsze wrażenie nie jest zbyt zachęcające - zupełnie nowy engine 3D sprawia, że początkowo można dostać zawrotu głowy i mdłości, patrząc na dziwacznie powykrzywianą perspektywę, jako żywo przypominającą wizje artystów zażywających środki halucynogenne. Gdy już się do tego przyzwyczaisz, możesz zacząć podziwiać, z jaką dokładnością twórcy gry przedstawili wszystkie obiekty... o ile posiadasz akcelerator 3D, bo bez niego całość wygląda dość badziewnie i możesz zacząć zastanawiać się, po co właściwie sprzedałeś Amigę, skoro taki Jungle Strike prezentował się na niej o wiele lepiej niż **Nuclear Strike** na Twoim Pentiumie...

Podsumowując stwierdzam, że **Nuclear Strike** to średniej jakości kontynuacja starego hitu, nie dorównująca mu ani poziomem wykonania, ani grywalnością. Do tego briefingi, wykonane w formie chaotycznych wideoklipów, zamiast pomagać, jedynie dezorientują. Niemniej jednak gra ma coś w sobie, więc jeśli lubiłeś ***Jungle*** i ***Desert Strike***, to i przy **NS** rozerwiesz się niezgorzej; jeśli zaś nie przepadasz za tego typu grami, to **Nuclear Strike** możesz sobie spokojnie odpuścić.

ManJAk

Zręcznościowa

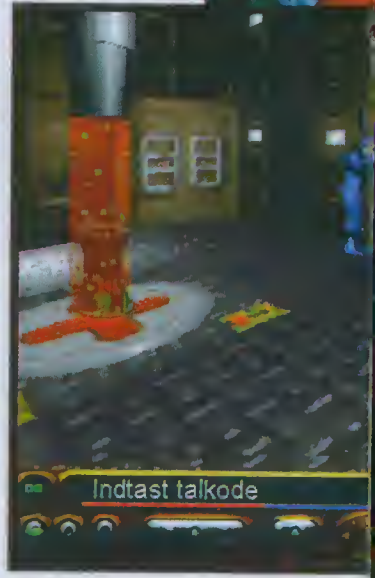
Pentium 133 MHz, 16 MB RAM SVGA 2 MB, CD-ROM x4, Win 95
zalecane:
Pentium 166 MHz, 32 MB RAM karta 3D

producent
ELECTRONIC ARTS
wydawca:
ELECTRONIC ARTS
polski dystrybutor:
IPS COMPUTER GROUP
cena: 160 zł

Perfect Assassin

Perfect Assassin, to po naszemu doskonały zabójca. Czyli Ty, bo w taką właśnie postać wcielasz się w tej grze. Jej fabuła jest taka sobie: wiesz jedynie, że jesteś mordercą, nic więcej - bo straciłeś pamięć. Właśnie otrzymujesz następne zadanie, lecz nie tylko nie wiesz na czym ono polega, lecz także kto je zleca. Właściwie, to dwie rzeczy są pewne - pierwsza, zadanie trzeba wykonać na planecie Kar-Naq, druga - postać która Cię wezwała nazywa się Ul D-Grak.

Rozpoczynasz swoją przygodę na planecie o dość dziwnej nazwie. Jedyną postać jaką na razie spotykasz jest martwy Jakhari. Szybkie przeszukanie martwego człowieka i ruszasz w poszukiwaniu jakiejś osady. Okazuje się, że są



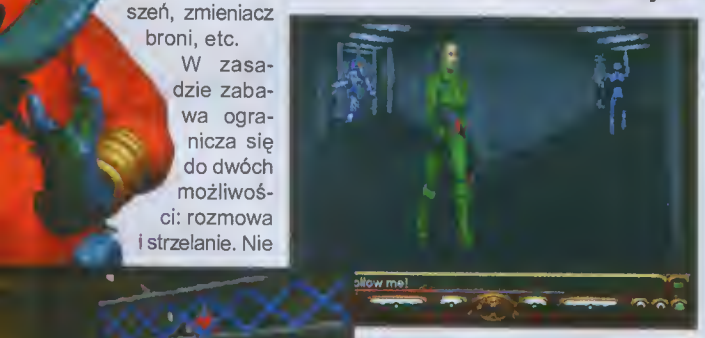
Perfect Assassin

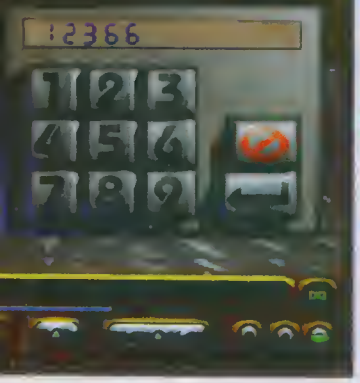
drzwi do miasta. Chcesz otworzyć, a tu klucz kodowy. Tylko gdzie szukać kodu? Trzeba się więc rozejrzeć, pochodzić po jaskiniach, przeszukać następnych Jakhari. Jak już szczęśliwie przedostaniesz się do miasta, wówczas zacznie się właściwa rozgrywka. Czyli - odnajdywanie przedmiotów, przepytywanie przechodniów i używanie broni. Ekran gry ukazany jest z perspektywy osoby trzeciej, jak miało to miejsce w ***Alone in the Dark***. Okno akcji zajmuje ponad połowę ekranu, a pod nim dostępne są przyciski, takie jak kieszeń, zmieniacz broni, etc.

W zasadzie zabawa ogranicza się do dwóch możliwości: rozmowa i strzelanie. Nie ma tutaj zbyt dużo zagadek wymagających myślenia, a po kilkunastu minutach gra po prostu się nudzi. Wpływa na to przede wszystkim fakt, że z każdą osobą trzeba rozmawiać, żmudnie pytając się o każdą rzecz po kolei.

Perfect Assassin stworzony został przez brytyjskiego grafika - Keva Walkera, specjalizującego się w tematyce „science fiction". Autor przyznaje się do faktu, że zainspirował go kinowy hit - Sędzia Dredd. **Perfect Assasin** zapowiadany był jako gra przygodowa, ale łączy w sobie zarówno elementy RPG, jak i przygodówki. Sceneria SF, futurystyczne postaci i przedmioty, sensowna fabuła miały szansę stworzyć wybitną grę. Niestety, samo wykonanie pozostawia wiele do życzenia. Moim zdaniem - szkoda czasu i pieniędzy.

Arkadiusz Matczyński





Przygodowa

PC 486 66Mhz, 8M8 RAM
CD ROM x2, DOS/Win'95

producent:
GROLIER INTERACTIVE
wydawca:
GROLIER INTERACTIVE
polski dystrybutor:
MIRAGE

cena: około 120 zł

LK® AVALON
Zimowa Ofensywa

J.B.
Fantastyczne przygody Johnego Burgera, czyli jak trudno być prawdziwą świnią...

- Rewelacyjna gra przygodowa!
- Przezabawny, rozbudowany scenariusz!
- Mnóstwo animacji!
- Ponad 2800 wypowiadanych kwestii!
- Profesjonalny, aktorski dubbing!
- Muzyka w formacie audio!
- Zabawa na dłuuuuugie wieczory!

69,00 ZŁ.

Wyspa 7 Skarbów

- Doskonała gra zręcznościowa!
- Rewelacyjna renderowana grafika!
- Ogromne, pełne zagadek poziomy!
- Każda misja w innej scenerii!
- Niekonwencjonalne pomysły!
- Nowoczesna technologia DirectX!

89,00 ZŁ.

Przeklęta Ziemia

79,00 ZŁ.

- Strzelasz by zabić!
- „Misyjna" gra zręcznościowa!
- Elementy strategii!
- Kilkadziesiąt zadań do wykonania!
- Bogaty wybór Najemników!
- Różnorodne bronie!

Skaut CD

59,00 ZŁ.

SFINX

- Nowe gry autorów **SOŁTYSA** i **SKAUTA**!
- Ogromna porcja humoru!
- Nowe przygody znanego Skauta!
- «Kosmiczna» historia SFINXa!
- W pudełku ze SFINXem dodatkowo **5 GIER!!!**

69,00 ZŁ.

Gry dostępne są w sprzedaży wysyłkowej
oraz we wszystkich dobrych sklepach komputerowych.
Napisz lub zadzwoń po katalog!

LK Avalon, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2
tel. (017) 8522 707 http://www.lkavalon.com

Dreams to Reality

Nie da się ukryć, że podobnie jak wszystkie inne produkty **Cryo**, także ten przesycony jest atmosferą niezwykłości, rzekłbym nawet - cudowności. W **Dreams to Reality** jest to tym bardziej sugestywne, że cała akcja toczy się w świecie... snu. Tak, snu, nie inaczej. Jako Duncan, podróżujesz przez krainę snu zwaną Błękitna Woda, usiłując naprawić to, co ktoś inny zepsuł. Oczywiście, jak zwykle sprowadza się do uratowania Ziemi od zagłady, ale tego domyślają się chyba wszyscy.

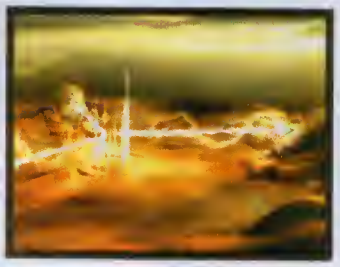
Jak widzisz, cel jest prosty, choć droga do jego osiągnięcia - daleka. Zaczynasz wędrówką przez pierwszy świat, gdzie uczysz się podstaw obsługi (coś a la seria misji treningowych). Po ukończeniu tego etapu przechodzisz do „poważnej zabawy", a przed Tobą trzy odrębne etapy, podczas których zmierzysz się z całą masą dziwacznych przeciwników, zresztą przy użyciu jeszcze dziwaczniejszych czasem broni i czarów.

Widok, jaki zastosowano w grze, zbliżony jest do tego z ***Tomb Raidera*** czy ***MDK***, a więc niejako zza sylwetki bohatera. Niestety, nie jest on tak doskonały, jak w wymienionych hitach - kamera potrafi ustawić się czasem w jakimś naprawdę absurdalnym miejscu, z którego nic nie widać, zaś opcję rozglądania się wykonano tak niechlujnie, iż czasami wolałem z niej po prostu nie korzystać.

Do zalet niewątpliwie można tu zaliczyć jakość audiowizualną, która zręcznie buduje niesamowity, senny klimat. Z rzeczy bardziej praktycznych wymieniłbym możliwość pływania i... latania (a jakże, w końcu przenosisz się do krainy snu), a także zastosowanie bogatego zestawu przedmiotów i czarów, które to mile urozmaicają fabułę. I... to chyba wszystko. Reszta to już same wady. Sejwy wykonują się same, a co gorsza, zdarza się, że każde kolejne wgranie stanu zmiejsza Twój wskaźnik życia i może się zdarzyć, że przyjdzie Ci zacząć grę od jakiegoś wcześniejszego zapisu (lub zgoła od początku). Grę przerywają nieustannie przerywniki filmowe - krótkie i bardzo efektowne, ale za to uciążliwe (bo coś nieustannie się dogrywa). Walka to praktycznie mechaniczne wciskanie klawiszy z pominięciem jakiejś bardziej skomplikowanej strategii. Na koniec - nigdzie nie zamieszczono informacji o możliwości regulacji rozdzielczość (a taka możliwość istnieje - należy użyć klawiszy funkcyjnych)!

Niestety, powyższe wady to jeszcze nie wszystko. Moim zdaniem, zabrakło tutaj także tego, co w grach jest najważniejsze, a więc samej gry. Oniryczne wizje, senne majaki, hipnotyczny trans - takie rzeczy dobre są dla filmu z gatunku nowej fali, dla gry komputerowej stanowią jedynie przyczynek do czegoś większego, a tego już tu zabrakło. Szczerze mówiąc, już po kilkunastu minutach całość zaczyna się nudzić (choć ja musiałem to znosić znacznie dłużej), a nawet wkurzać (i to też), bo pomimo jasno określonego celu jest on jakiś odległy i nierealny, a zagadki i wrogowie na drodze do jego realizacji wręcz absurdalni - zupełnie jak w koszmarach sennych. Wiem, że to efekt zamierzony, ale mnie po prostu nie przypadł do gustu i myślę, że mało komu przypadnie. Słowem, dla miłośników „ostrej jazdy" rodem z ***Quake'a*** bądź też dla fanów arcytrudnych przygód Lary Croft będzie to gra niewarta swoich pieniędzy. Piszę to jasno i wyraźnie, żeby potem nie było, choć muszę w tym miejscu powiedzieć, że taka opinia jest sądem bardzo surowym. Istnieje bowiem i drugi punkt widzenia, z którego istnienia należy sobie zdawać sprawę. Owszem, grając w **Dreams to Reality** nie widzi się większego sensu w pokonywaniu kolejnych przeciwności (poważny błąd w konstrukcji fabuły), ale zapewne znajdą się i tacy, dla których motywacją wcale nie będzie fabuła, ale... No właśnie, sam najlepiej wiesz, że w grach 3D, poza akcją interesujące są jeszcze dwie rzeczy - co będzie za chwilę i jak to będzie wyglądało. Ci, którzy skupią się na tym właśnie aspekcie, przeżyją tu prawdziwą ucztę zmysłów, gdyż produkty **Cryo** pod względem oprawy audiowizualnej zawsze są perfekcyjne i **Dreams to Reality** od normy tej nie odbiega. Dobre i to.

Hazard



Zręcznościowa

minimum:
Pentium 90, 16 MB RAM
SVGA, CD-ROM
zalecane:
Pentium 166, 32 MB RAM
Karta 3D

CRYO INTERACTIVE
wydawca:
CRYO INTERACTIVE
polski dystrybutor:
IPS COMPUTER GROUP
cena: 160 zł

G-Police

Jest 8 czerwiec 2089 roku. Właśnie powstała nowa organizacja, zadaniem której ma być utrzymanie ładu na Ziemi i jej pozaplanetarnych koloniach. Ty, jako Jeff Slater, postanawiasz wcielić się do nowej jednostki i strzec porządku. Nie dla przyjemności bynajmniej - ktoś zamordował Twoją siostrę, wstępujesz więc do **G-Police** i wypełniając powierzone Ci misje masz zamiar dowiedzieć się kto za tym wszystkim stoi.

W ten oto sposób dostajesz się na Kalisto - księżyc Jowisza i trafiasz do tego samego oddziału, w którym pracowała Twoja siostra. Dowódca coś podejrzewa i bez ogródek mówi prosto w twarz, że Ci nie ufa. Kto wie, może ma coś na sumieniu?

Jako że jesteś dyplomowanym pilotem, otrzymujesz służbowy helikopter - Havoc. Od tej chwili będziesz musiał ściśle współpracować z jednostkami naziemnymi policji, stanowiąc ich bezpośrednie wsparcie. Przed Tobą ponad 35 misji. Wraz z ich stopniowym wypełnianiem, pojawiać się będą coraz to nowe fakty dotyczące zagadkowej śmierci Elaine. Lecz to jest w zasadzie poboczny element w grze. Główny cel to wykonywać szereg zadań zlecanych przez dowódcę. Przed każdą misją otrzymasz wytyczne co do głównego celu. Przeważnie polega on na znalezieniu kogoś i albo jego wyeliminowaniu, albo też szpiegowaniu. Znalezienie głównego celu pociąga za sobą rozwinięcie akcji. Pojawiają się kolejne pierwszorzędne, jak i drugorzędne cele, nie wspominając o innych atrakcjach.

Każda misja rozgrywa się wewnątrz miasta. Grafika jest w pełnym 3D, więc przemykanie między budynkami, pośród ulicznego ruchu jest tutaj na porządku dziennym. Teren misji ogrodzony jest specjalną siatką, przez którą nie ma możliwości przedostania się na zewnątrz. Jeśli jednak będziesz zmuszony wykonywać określone zadanie w innej części miasta, skorzystasz z specjalnie stworzonych do tego celu tuneli. Aby dobrze wykonywać zadania, w miarę rozwoju akcji otrzymujesz coraz lepsze wyposażenie. Dobierane jest ono w zależności od głównego celu. Zawsze jednak masz działko na które możesz liczyć, a w przypadku wyczerpania się zapasów pozostałej broni, w specjalnie oznaczonych miejscach możesz uzupełnić ich braki.

Życie byłoby nudne, gdybyś miał sam oczyszczać miasto z przemytników i innych złych ludzi. W niektórych misjach pomagać Ci będą skrzydłowi. Wystarczy, że nakażesz im zniszczyć cel (pierwszo- lub drugorzędny - wybór należy do Ciebie) i po kłopocie. Poza tym prawie zawsze masz jednostki naziemne, które realizują swoje zadanie, zaraz po wykonaniu Twojego. Przykładowo, musisz wytropić magazyn z bronią, zniszczyć jednostki latające będące w pobliżu, wskazać miejsce odpalając rację i brygada naziemna rusza na przeszukiwanie wskazanego magazynu. Z kolei Ty w tym czasie musisz gnać w następne wskazane przez radio miejsce i jednocześnie martwić się o to, by przeszukującym policjantom nic się nie stało. Istny cyrk, trzeba rozglądać się na wszystkie możliwe strony i pilnować zarówno celów, własnego nosa jak i pleców patrolu naziemnego.

Wypada jeszcze wspomnieć o grafice. Powszechnie wiadomo, że twórcy **G-Police** wzorowali się na kinowym przeboju „Blade Runner". Nie tylko początkowe intro przypomina o tym, lecz przede wszystkim wygląd miast w których toczy się akcja. Latanie pośród wieżowców, wzdłuż ulic, nad pomykającymi samochodami jest po prostu rewelacyjne. Wprawdzie do uruchomienia gry karta 3D nie jest niezbędna, lecz bez niej już tak ładnie nie wygląda. Wszystkich szczęśliwców zaopatrzonych w to techniczne cudo zachęcam do zapoznania się z **G-Police**. Ktoś przecież musi wyjaśnić śmierć Elaine.

Arkadiusz Matczyński

Strategiczna

486DX, Win 95, 8 MB RAM
CD-RDM, mysz
zalecane:
Pentium

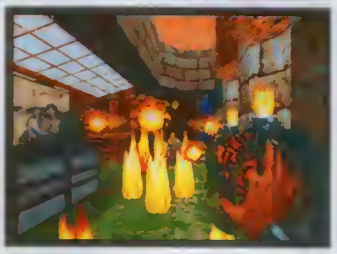
TALDNSDFT
wydawca:
EMPIRE INTRRACTIVE
polski dystrybutor:
MARKSDFT
cena: 145 zł

Shadow Warrior

Shadow Warrior, w prostej linii potomek sławetnego ***Duke Nukem 3D***, na Zachodzie wyszedł już dawno temu, do Polski jednak dotarł z opóźnieniem, bo dopiero gdzieś na początku stycznia tego roku. Biorąc pod uwagę, że niniejsza recenzja jest także opóźniona (przyznaję bez bicia - za bardzo się zagrałem i zupełnie zapomniałem o napisaniu recenzji), można by pomyśleć, że mamy do czynienia z niewypałem i że lepiej dać sobie z tą grą spokój. Tak nie jest. Nie owijając w bawełnę, od razu na początku oznajmię, że **Shadow Warrior** to godny potomek ***DN3D***, pod względem interakcji chyba najbliższy swego przodka. Szczerze mówiąc, już sam ten fakt mówi o grze wszystko i mógłbym bez obawy na tym zakończyć niniejszą recenzję. Oczywiście, tego nie zrobię, a to choćby tylko dlatego, że kiedy już dorwałem się do głosu, to pozwolę sobie na coś więcej, niż tylko krótkie zawołanie bojowe: „Fani Frakcji 3D - łączcie się! Oto kolejna misja dla Waszych miotaczy."

Siadając do **Shadow Warrior**, obawiałem się, że gra nie wniesie nic nowego do tematu doomowców i będzie co najwyżej doskonale wykonanym naśladownictwem. Na szczęście, pomyliłem się. Głównym bohaterem, w którego osobę się wcielasz jest niejaki Lo Wang, szlachetny (a jakże) wojownik ninja z kraju kwitnącej wiśni. Fakt ten wprowadza oczywiście sporo konsekwencji, które mają odbicie w grze, na przykład charakter poziomów (chodzi o scenografię) i rodzaj napotykanych przeciwników, możliwość posługiwania się kataną (to taki miecz), stosowne do sytuacji odzywki Lo Wanga. W trakcie zabawy (ładna mi zabawa, siekanie wrogów na kawałeczki) czeka Cię sporo zaskakujących niespodzianek, że wspomnę tylko o używaniu stanowisk ciężkich karabinów maszynowych czy jazda podnośnikiem. Arsenał, jaki będziesz miał do swojej dyspozycji, to wspomniana już katana, ale także gwiazdki, klasyczny pistolet (1 - ogień pojedynczy, 2 - strzał czterema pociskami), UZI, wyrzutnia rakiet (1 - zwykłe rakiety; 2 - rakiety na podczerwień; 3 - bomba atomowa), granatnik, bomby przylegające (z kolcami), broń sztabkowa (ciekawa innowacja), magiczny miotacz płomieni (trzy sposoby użycia) oraz rzecz tajemnicza - ripper heard, czyli przedmiot tworzący sobowtóra Lo Wanga (walczący za swego pana). Przyznasz, że wszystko to brzmi imponująco. Do tego dochodzą jeszcze takie standardowe przedmioty, jak klucze, magazynki, apteczki, zbroje, ale też i niestandardowe, jak moduł namierzania termicznego, bomba gazowa, bomba dymna, bomba oślepiająca, kolczatka, gogle na podczerwień, zestaw narzędzi. W końcu przeciwników jest całkiem sporo, bo aż 16 typów, co zważywszy na liczbę niespełna 30 poziomów daje w sumie naprawdę duże urozmaicenie akcji.

Oczywiście, **Shadow Warrior** przewiduje także grę w opcji multiplayer. Autorzy postarali się nawet o dodatkowych 6 poziomów specjalnie przystosowanych do tego rodzaju zabawy. Jeśli grałeś kiedyś w tej opcji, będziesz zachwycony, jeśli nie, będziesz zachwycony podwójnie. Po prostu ten sposób grania w **Shadow Warrior** to prawdziwa uczta. Polecam.



Jeśli chodzi o sprawy techniczne, to strona audiowizualna, pomimo zastrzeżenia, o którym za chwilę, prezentuje się doskonale. Efektowna, bogata w szczegóły grafika (scenografia, mgła, wielokolorowe światła, przezroczysta woda) oraz doskonała muzyka (odtwarzana z CD) świetnie ilustrująca fabułę nie są li tylko próżnymi przechwałkami. Inna sprawa - i to właśnie owo zastrzeżenie - że przechodząc kolejne poziomy, miałem nieodparte wrażenie, iż za sprawą ***Quake'a*** tego typu engine chyba nieco się już przeżył. Zresztą nie odkrywam tu Ameryki. Zdają sobie z tego sprawę nawet sami twórcy z 3D Realms, gdyż **Shadow Warrior** jest bodajże ostatnim zaplanowanym doomowcem opartym na starym kodzie. Następna gra, druga część ***Duke Nukem 3D***, ponoć będzie już wykorzystywała w pełni trójwymiarowe środowisko, ulegając totalnemu „sklejkowaniu". Oczywiście, interaktywność pozostanie na tym samym poziomie, co w „jedynce" - tak przynajmniej twierdzą autorzy. Wniosek stąd prosty, że **Shadow Warrior** to nie tylko szczyt możliwości technicznych starego engine'u, ale także pożegnanie ze starą epoką. Moim zdaniem, udane pożegnanie.

Hazard

Zręcznościowa

Pentium 90, 16 MB RAM SVGA, CD-ROM

producent: **3D REALMS**
wydawca: **EIDOS**
polski dystrybutor: **MIRAGE MEDIA**
cena: 155 zł

Eastern Front

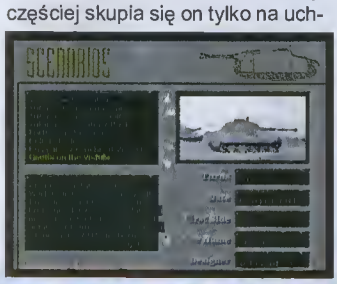
Wielu miłośnikom gier strategicznych firma **Talonsoft** kojarzy się głównie z długim jak brazylijski serial cyklem ***Battlegroundów***. Pojawiło się ich do tej pory osiem, przy czym dziewiątego na całe szczęście już nie będzie - pytanie ile razy można patrzeć na jedno i to samo dotarło widać w końcu do kogo trzeba. W ten sposób zamiast kolejnej bitwy otrzymaliśmy **Eastern Front**, pierwszą jaskółkę zapowiadanego od jakiegoś czasu cyklu campaingroundów, tudzież jak stoi w polskiej instrukcji gry „serii bitew".

Eastern Front rozgrywa się na froncie wschodnim w latach 1941 - 1945 kiedy to Wehrmacht toczył zażarte boje z Armią Czerwoną. W grze zmagania te ukazane są przez pryzmat sześciu wielkich kampanii, tudzież kilkudziesięciu scenariuszy, w których możesz wcielić się tak w postać niemieckiego, jak i radzieckiego dowódcy. Interesujący jest przy tym fakt, iż masz możliwość wyboru szczebla dowodzenia, na którym chciałbyś się znaleźć - batalionu, regimentu, korpusu lub nawet całej dywizji. Ot, od razu wiesz, czy będziesz generałem, czy tylko kapitanem. Ustalasz jeszcze kilka innych parametrów gry, po czym ruszasz na front. A tu czeka Cię kilka niespodzianek - niestety nie wszystkie są miłe.

Pierwsza z nich to wrażenie, iż gdzieś kiedyś widziało się już podobną planszę. Heksagonalne pola, ikonki oddziałów, urozmaicony teren - czy to aby nie był ***Battleground #1***? Mogę się założyć, że gdyby porównać obydwie gry pod kątem grafiki, różnice pomiędzy nimi nie byłyby zbyt duże. Ot, **Eastern Front** ma tę przewagę, że oferuje zarówno widoki 3D, jak i 2D, obydwa zresztą w różnych skalach. Jego wadą jest z kolei fakt, iż dopóki nie włączysz opcji podświetlania oddziałów, na mapie 3D są one prawie niewidoczne. Wyszukiwanie tak własnych, jak i wrogich jednostek przypomina wówczas szukanie igły w stogu siana (w tym przypadku może to być las) i jest bardzo, ale to bardzo nużące. Na szczęście mamy do dyspozycji wspomnianą wcześniej opcję podświetlenia oddziałów, która, choć nadaje planszy wygląd skóry pokrytej żółtymi i niebieskimi wrzodami, to jednak znacznie ułatwia zabawę.

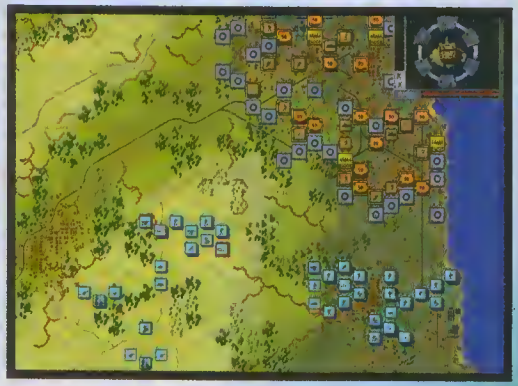
Nieco większe zmiany względem poprzedników zaszły za to sposobie gry. W przeszłość odeszły fazy ruchu, strzelania i natarcia (oraz kilka innych), na ich miejscu pojawiły się natomiast punkty akcji. W każdej turze dany oddział otrzymuje 100 takich punktów po czym może/możesz je dowolnie rozdysponować między różnego rodzaju działania: ruch, okopanie, załadunek, ostrzał, itp. Jeśli w trakcie swojej tury nie zużyjesz wszystkich, dany oddział będzie mógł jeszcze odpowiedzieć ogniem na atak nieprzyjaciela.

Inne, ważne elementy gry to dowódcy oraz bardzo mocno rozbudowany system sztabów. Ci pierwsi, podobnie jak było to w przypadku ***Panzer Generała 2***, modyfikują współczynniki dowodzonych przez siebie oddziałów, sztaby z kolei zapewniają dostawy sprzętu i amunicji do podległych sobie oddziałów. W sumie daje to spore możliwości oddziaływania na sytuację pola walki, gdyż zajmując wrogi sztab automatycznie obniżasz sprawność bojową części oddziałów przeciwnika. Niestety te interesujące możliwości są w dużej części zaprzepaszczone przez wyjątkowo krótkowzroczną inteligencję programu. Otóż najczęściej skupia się on tylko na uchwyceniu celów danego scenariusza zupełnie nie zważając przy tym na straty i swoje odsłonięte tyły. Kompletnie dobijająca jest zaś szybkość, z jaką komputer wykonuje swoje ruchy. Przy większych bitwach trwa to lata, a na pewno dłużej niż zagotowanie wody i sparzenie sobie kolejnej kawy. Cierpliwość jest tutaj naprawdę w cenie tym bardziej, że program od czasu do czasu zawiesza swoją działalność.



Za pocieszenie może służyć bogaty zestaw opcji służących do gry w towarzystwie: Internet, modem, połączenie szeregowe, PBEM, gra przy jednym komputerze; jak również olbrzymia różnorodność scenariuszy i występujących w grze jednostek. Cóż, jeśli chodzi o utrzymanie reliów historycznych, **Talonsoft** zawsze był w czołówce, **Eastern Front** potwierdza zaś tylko tą tezę. Niestety w ogólnym rozrachunku jest to program, który sprawił na mnie wrażenie napisanego w pośpiechu, a później niezbyt dokładnie przebadanego pod kątem różnego rodzaju „bugów". Hm, kto ma Internet ściągnie sobie patcha, reszta graczy będzie miała kłopot.

Bazyl



Strategiczna

★★★

PC
minimum:
486DX, Win 95, 8 MB RAM
CD-ROM, mysz
zalecane:
Pentium

producent:
TALONSOFT
wydawca:
EMPIRE INTRACTIVE
polski dystrybutor:
MARKSOFT

cena: 145 zł

Buccaneer

Dawno, dawno temu żyli sobie piraci. Jedynym sposobem ich zarobkowania było łupienie statków i miast. Wraz z upływem czasu pojawiły się legendy o ich dobroczynnej działalności, polegającej na walce w obronie honoru i sprawiedliwości - i tak to ze zbirów korsarze zostali bohaterami.

Temat piratów towarzyszy od lat komputerowym grom, choć właściwie kojarzy się tylko z jedną grą (ale za to jaką!) - ***Pirates!***. Właśnie na kanwie tego starego hitu powstał **Buccaneer**. Gra wprowadza Cię w klimat, znany z ***Pirates!***; Twoim zadaniem jest pływanie po Karaibach, odwiedzanie napotkanych portów i toczenie morskich potyczek.

Podobnie jak w ***Pirates!***, tak i tu najważniejszą rzeczą jest rozgrywanie walki. Istnieją dwie możliwości obserwowania jej pola. Pierwsza, to ekran na którym ukazany jest trójwymiarowy obraz wycinka morza z widocznymi na nim statkami. Jeśli natknąłeś się na dwa okręty przeciwnika, to będziesz je widział tylko przez krótką chwilę. Zdobycie jednego wyklucza w praktyce pościg za drugim, gdyż będzie on już na tyle daleko, że można go dopaść. Natomiast w przypadku zmierzenia się z większą ilością statków, Twoja pozycja staje się bardzo zagrożona, gdyż okręty wroga rozpraszają się i ostrzeliwują Cię z różnych stron, podczas gdy Ty nadal widzisz tylko jeden z nich. Druga możliwość, to widok z luku artyleryjskiego, gdzie ustawiasz tylko odległość strzału (kąt odchylenia lufy). Nie ma tu żadnych dodatkowych informacji (na przykład o kierunku wiatru), więc przełączanie między dwoma oknami luk - morze, jest niezbędne i jak łatwo się domyślić - niewygodne.

Walka na morzu nie ogranicza się wyłącznie do strzelania ze wszystkich armat we wrogi statek. Najpierw go trzeba dogonić. Z tym elementem gry jest różnie, raz statek ani drgnie, czasem zmierza prosto w Twoim kierunku. Innym razem, jeśli gonisz okręt taki jak Twój, nie masz szans aby go dogonić. Możesz ścigać się przez kilka godzin i nie dopaść przeciwnika. Kiedy już jednak dojdzie do bitwy, kończy się ona w momencie zatopienia wrogiego okrętu lub abordażu. To ostatnie zresztą jest zupełnie nieprzemyślane. W chwili abordażu widzisz tylko ekran walki, na którym wykrwawia się Twoja załoga, a ty nie masz na to żadnego wpływu.

Zwycięstwo w bitwie pozwala na zdobycie wrogiego statku. Ten element z kolei jest najlepiej przemyślany w całej grze. Zdobyty statek staje się Twoją własnością wraz z jego flagą zawieszoną na maszcie. Od tej chwili będziesz mógł wpływać do miast będących pod identyczną banderą oraz do portów sojuszniczych, bez konieczności ich wcześniejszego atakowania.

Wpływając do miasta masz kilka możliwości: naprawić uszkodzenia, zadbać o zapasy, odwiedzić tawernę oraz porozmawiać z gubernatorem (skąd my to znamy...). W tawernie możesz przyjąć nową załogę oraz zapytać o jakieś wieści. Niestety, trzeba się sporo namęczyć, by ktoś zechciał Ci coś powiedzieć. Gubernator natomiast stanowi dodatkowe źródło dochodów, gdyż zleca różnego rodzaju misje. A, jak wiadomo, pieniądz nie śmierdzi.

Buccaneer to w zasadzie kalka ***Pirates!***, ale choć posiada ładniejszą od ***Pirates Gold!*** oprawę graficzną i muzyczną, to absolutnie nie dotrzymuje swemu pierwowzorowi kroku pod względem grywalności. Rozegrać możesz tu kilka kampanii z lat 1665-1720, jednak bez względu na wybór, gra sprowadza się w przeważającej części do pływania od portu do portu i dbania o własne interesy. Niestety, firma **SSI** odkurzyła stary, sprawdzony pomysł, zapomniała jednakże o fakcie, że od wydania ***Pirates!*** minęło już sporo czasu i gracze oczekują czegoś nowego. **Buccaneer** z pewnością zaistnieje na rynku gier, nabywców ma szanse jednak znaleźć wyłącznie wśród tych, którzy nigdy nie mieli okazji pograć w jej pierwowzór. Ja osobiście nadal pozostaję zwolennikiem ***Pirates!*** - gry starej jak ośmiobitowce, a lepszej niż ta kiepska niedoróbka, wymagająca Pentium do działania.

Arkadiusz Matczyński

Strategiczna

minimum:
P120, 16MB RAM, Win 95

producent:
SSI
wydawca:
MINDSCAPE
polski dystrybutor:
OPTIMUS SA

cena: 139 zł

Animal

Firma **Microtime** wydała ostatnio nową grę przygodową zatytułowaną „**Animal**", której bohaterami nie są - jak sugeruje tytuł - zwierzęta, lecz kiełbaski, warzywa i ciasteczka, w polskim tłumaczeniu nazwane „przekąskami". Owym wiktuałom dorobiono nóżki, rączki, oczka i buźki, żeby mogły zachowywać się tak jak ludzie. Cóż, pomysł może i ciekawy, ale na mnie nie wywarł on większego wrażenia; w końcu jaka to różnica, grać ciasteczkiem, człowieczkiem, czy zwierzaczkiem, kiedy nadal chodzi tylko o to, aby zebrać wszystkie przedmioty i użyć ich w odpowiednich miejscach?

Wróćmy jednak do samej istoty gry. Otóż w miasteczku Snackopolis (Przekąskoland) wydarzyła się okropna rzecz, bowiem przed samymi wyborami burmistrza, porwano najpewniejszego kandydata na to stanowisko - Pepereinsteina. Jeżeli nie wróci on przed wyborami, to będzie kiepsko (cokolwiek by to miało tym razem znaczyć). Oczywiście na Ciebie spada całe zadanie znalezienia przyszłego burmistrza, a przyznam, że nie jest to łatwe. W tym celu wcielisz się w postać głównego bohatera, którym jest „wkurzona kiełbasa". Obszarem gry jest w zasadzie tylko kilka lokacji, zdecydowanie za mało jak na nowoczesną przygodówkę. Ciekawy jest jednak sposób poruszania się między nimi. W niektórych miejscach znajdują się telewizory z napisem Hit System, za pomocą których można dostać się w wybrane miejsce na mapie. Nie od razu można dostać się wszędzie tam, gdzie się chce, dopiero po wykonaniu jakiejś danej czynności telewizyjny system teleportujący pozwala na przeniesienie się w wybrane miejsce. Trzeba się sporo namęczyć, aby dostać się do lokacji zwanej Downtown lub Nut-Barons Bar. Co więcej, za każde przeniesienie z miejsca na miejsce trzeba płacić, a suma pieniążków jest ograniczona. Nie ma się jednak co martwić, ponieważ „wkurzona kiełbasa" potrafi poradzić sobie w każdej sytuacji. W tym przypadku po prostu wchodzi do telewizora, przez chwile żongluje pałeczkami i zarabia kolejną stówę. Gdy znudzą Cię już teleportujące telewizory, możesz skorzystać z taksówki, zaskakujące jest jednak, że nie zawsze znajdziesz się tam, gdzie sobie postanowiłeś. Mówisz np., że chcesz dojechać do Night Clubu, a taksówka dowozi Cię do Tuber Tower, podobnie zachowuje się też winda w domu burmistrza. Trudno powiedzieć czy jest to błąd programu, czy też specjalny, tajemniczy zamysł twórców.

Sama rozgrywka niespecjalnie odbiega od przygodówkowych standardów. Jak zwykle trzeba zbierać wszystko co się tylko da, po czym używać tego z innymi przedmiotami w danych sytuacjach. Ponadto od czasu do czasu gracz musi znaleźć jakiś kod otwierający drzwi, poukładać odpowiednio dźwignie aby uruchomić skomplikowany generator, czy też podać hasło uruchamiające główny komputer maszyny do klonowania. Nie jest to może nic nowatorskiego, ale w pewien sposób urozmaica zabawę. Szczególnie wtedy, gdy znudzony klikaniem wszystkiego na wszystko odkrywasz, że stoi przed Tobą szansa wysilenia umysłu, a nie tylko palców prawej (bądź lewej) dłoni.

Oprawa audiowizualna tego programu nie wywołała u mnie okrzyków zachwytu. Nie jest ani kiepska, ani szczególnie ładna, po prostu nie wyróżnia się absolutnie niczym. Ot, tacy sobie kolorowi bohaterowie (nawet dość zabawnie narysowani), na zwyczajnych, niewyszukanych tłach. Podobnie ma się sprawa z dźwiękiem - przeciętnej jakości odgłosy, wśród których przeważają okrzyki głównego bohatera. Brakuje też temu programowi jakiejś spokojnej muzyczki, która pogrywałaby sobie w tle; w efekcie wychodzi nudna przeciętność, zahaczająca o miernotę.

Animal jest po prostu taką sobie przygodówką, która oprócz nowych bohaterów („przekąsek") nie wprowadza niczego nowego do tego typu gier. Nie ma w niej nic, co mogłoby przykuć na dłużej uwagę gracza, a wręcz przeciwnie - wszechobecna nuda, przykryta pozorami oryginalnego pomysłu, po prostu odstrasza. Jedno jest pewne - tę grę można sobie spokojnie odpuścić.

Kamila Tkaczyk

Przygodowa

minimum:
PC 486 66 MHz, DOS lub Win 95
8 MB RAM, SVGA, CD-ROM x 2

producent:
Microtime
wydawca:
Ocean
polski dystrybutor:
Mirage Media
cena: 145 zł

Banzai Bug

Czy istnieją ludzie, którzy lubią insekty? Czy znasz kogokolwiek, kto nie zabił ich w swoim życiu przynajmniej kilkuset, a może i więcej? Z pewnością masz w domu chociażby packę na muchy, a kto wie, czy nie muchozol. W grze **Banzai Bug** będziesz miał okazję stanąć po drugiej stronie barykady. Wcielisz się w postać owada o imieniu Banzai, który to znalazł się w lśniącym czystością domu tępiciela robactwa - Eksterminatora. Aby przeżyć, musisz przyłączyć się do rewolucji owadów i zbudować Smrodolator. Z jego pomocą insekty wykurzą Eksterminatora z domu i wprowadzą Rządy Owadów.

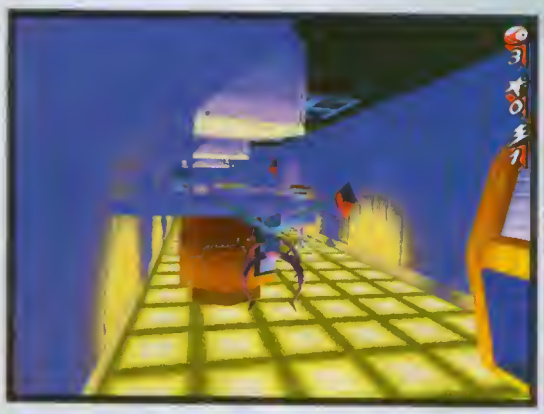
Trójwymiarowy świat gry widzisz zza skrzydeł robaka, a całość przypomina trochę pradawne symulatory lotnicze. Masz możliwość fruwania we wszystkich kierunkach, do góry nogami, zrobienie pętli, czy niespodziewanego zwrotu. Prawie jak w samolocie. Z tą różnicą, iż tutaj polem walki nie jest Irak, Kuwejt, czy Korea, lecz spory dom należący do naturalnego wroga wszelakiego robactwa - dezynsektora.

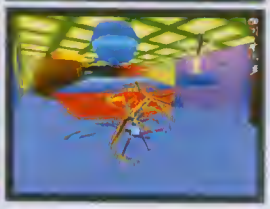
Zabawa podzielona jest na szereg misji. Każda z nich odbywa się w innym pomieszczeniu. Pomiędzy nimi możesz obejrzeć animacje, które podpowiadają Ci, co też powinieneś uczynić w misji następnej. Jak już napisałem we wstępie, dążysz do tego, aby zebrać elementy do budowy urządzenia zwanego Smrodoloatorem. Do jego powstania potrzebne są bardzo dziwaczne części, ale i samo urządzenie nie należy do konwencjonalnych wynalazków dwudziestowiecznych konstruktorów. Tak więc będziesz musiał między innymi wykraść śmierdzący ser, a także trochę woskowiny z ucha śpiącego Eksterminatora.

Poza oryginalną koncepcją gra nie oferuje zbyt wiele, co sprawia, że zabawa jest raczej nudna. Całość sprowadza się do monotonnego fruwania i eliminowania ewentualnych zagrożeń. Samo latanie też jest jakieś takie niezgrabne, a przede wszystkim denerwująco mało dynamiczne. I pomimo, że masz do dyspozycji trzy rodzaje lotu: normalny, szybowanie oraz lot helikopterowy, co pozwala na dotarcie nawet do najtrudniej dostępnych zakamarków, to jednak nie daje to wiele satysfakcji. Co gorsza, grafika programu stoi na bardzo niskim, dzisiaj już prawie niespotykanym poziomie - jest to po prostu zwykła, kanciasta wektorówka.

Pomimo, iż w grę tę nie można grać długo, to coś jednak sprawia, iż myślę o niej ciepło. Tym czymś jest oryginalny pomysł oraz sympatyczna muzyka przygrywająca w tle. Jednak nie muzyka decyduje o grywalności, a to przecież grywalność decyduje o sukcesie programu. Dwója i basta.

KAEL





Zręcznościowa

PC Pentium 90, 8 MB RAM
CD-ROM x2, SVGA, Win 95

producent:
GLORIER INTERACTIVE
wydawca:
GLORIER INTERACTIVE
polski dystrybutor
MIRAGE

cena: 59 zł

Virtua Cop 2

Wirtualny Gliniarz **2** znany jest już od jakieś czasu posiadaczom *Saturna*. Tym razem firma **Sega** przeniosła słynny hit na platformę PC, dzięki czemu teraz także właściciele tego sprzętu mogą się sprawdzić w roli stróża prawa. Napisałem „przeniosła", gdyż faktycznie gra została żwcem przekonwertowana na PC. Nie zmieniło się właściwie nic, dodano tylko opcję gry w dwie osoby po sieci.

Niezmieniona została fabuła. Jako Rage lub Janet wyruszasz w miasto, by oczyścić je z przestępców. Przed Tobą stoją trzy zadania, będące jednocześnie trzema poziomami trudności. Pierwsze, polegające na zlikwidowaniu rabusiów napadających na sklep jubilera. Drugie - oczyszczenie statku pasażerskiego z grupy terrorystów. W końcu trzecie, w którym musisz raz na zawsze rozprawić się z bandytami i zniszczyć ich główną siedzibę.

Każdy z etapów składa się jakby z trzech części. Początkowa, to miejsce rozpoczęcia akcji, na którą właśnie przybyłeś, środkowa - pościg i zmiana otoczenia oraz końcowa - walka z bossem. Nie muszę chyba dodawać, że ostatnia część jest najtrudniejsza. Wydawać by się mogło, że trzy etapy to trochę za mało. Jednak każdy z poziomów w pewnym momencie rozgałęzia się na dwie ścieżki i sam musisz zdecydować, w którym kierunku ma toczyć się dalsza akcja. Mimo tego, zakończenie jest zawsze takie samo, bez względu na to, którą z dróg wybierzesz.

Swoją przygodę zaczynasz wyposażony wyłącznie w rewolwer. Po drodze jednak możesz uzbroić się w różnego rodzaju karabiny, strzelby, pistolety maszynowe. Niestety, ciężko o naboje do nich, więc po kilkukrotnym użyciu ponownie wracasz do starego, poczciwego rewolweru. Cała zabawa polega właściwie na poruszaniu celownikiem po planszy i naciskaniu spustu w odpowiednim momencie. Po wybiciu wszystkich przestępców na danym odcinku, przesuwasz się wraz z ekranem w inne miejsce i ponownie szukasz celu. Co ważniejsze, możesz poruszać się wewnątrz zabudowań! Z różnych zaułków wyskakiwać będą rabusie uzbrojeni w pistolety, karabiny a nawet siekiery. Jakby tego było mało, niekiedy wychyli się nierozważny cywil i tylko od Twojej szybkiej reakcji zależeć będzie, czy zginie z Twojej ręki czy nie.

O ile strzelanie do nieruchomego celu nie nastręcza aż takich trudności, to już sam pościg dostarcza zdecydowanie większych emocji. Co więcej, strzelać można praktycznie do wszystkiego, nie tylko tego co się rusza. Mogą to być gabloty u jubilera, perkusja na statku, czy szyby, lusterka a nawet opony w ściganym samochodzie.

Virtua Cop 2 jest właściwie grą godną polecenia. Mimo swojej prostoty i bardzo małej ilości misji stanowi niezłą odskocznię od codziennych zajęć. Chociaż z drugiej strony, ukończyć ją można w jeden, góra dwa dni. Z pewnością **VC2** nie odniesie takiego sukcesu na PC, jak miało to miejsce na konsoli; zobaczyć tę grę jednak z pewnością warto.

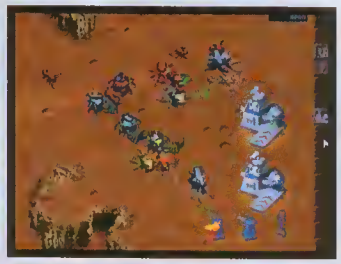
Arkadiusz Matczyński

Zręcznościowa

PC P90, 16MB RAM, CD - ROM
Win 95

producent:
SEGA
wydawca:
SEGA
polski dystrybutor:
MARKSOFT

cena: 160 zł



KKND Xtreme

Kilka miesięcy temu gościliśmy na łamach ŚGK australijską strategię czasu rzeczywistego zatytułowaną ***Krush Kill 'N' Destroy***. Jakkolwiek program ten nie odniósł spektakularnego sukcesu, to jednak zebrał liczne pochwały za udane połączenie szybkiej akcji, bardzo czarnego humoru oraz grafiki, która stylem nawiązywała do słynnego ***Mad Maxa***. Twórca gry, firma **Beam Software**, zachęcona tymi opiniami zdecydowała, iż program należy udoskonalić, dodać kilka nowych opcji, zaprzyjaźnić z Windows 95 (poprzednia wersja „preferowała" DOS) i spróbować raz jeszcze. I oto jest - **KKND Xtreme** - prawie że ten sam co rok temu tyle tylko, że wzbogacony o kilkanaście misji oraz zupełnie nowy system gry w sieci.

Zanim przejdę do owych nowości pozwolę sobie przypomnieć i/lub wyjaśnić z czym tak naprawdę mamy tutaj do czynienia. Otóż **KKND** to strategia czasu rzeczywistego rozgrywająca się w postnuklearnym świecie, w którym dwie nacje: przeżyci i mutanci walczą o jedyne ocalałe źródło taniej energii - ropę. Wybierasz stronę, która bardziej odpowiada Twojemu ego: motocyklistów, monster trucki i snajperów tudzież skorpiony, mamuty i olbrzymie pszczoły, po czym przystępujesz do wojny. Jej reguły znasz z pewnością z innych gier tego typu: klikasz kto, a następnie wskazujesz gdzie lub kogo ma zaatakować. Rzecz jasna żadna strategia tego typu nie obejdzie się bez zaplecza produkcyjnego. W tym przypadku Twoja baza składa się z jakby mniejszej liczby budynków niż w grach konkurencji, ale za to możesz dokonywać ich upgrade'u. Dzięki temu oferta Twojej fabryki pojazdów wydłuża się na przykład, o kolejną pozycję, zaś tempo napraw servisowych ulega przyspieszeniu. Proste i zwięzłe.

Jeśli chodzi o wspomniane wcześniej nowości, na pierwszym miejscu wymienić należy nowy tryb gry zwany KAOS, który znacznie ułatwia zabawę w towarzystwie innych osób. Dostępne w nim opcje to sieć lokalna, modem i połączenie szeregowe, które umożliwiają zabawę maksymalnie 6 graczom (sterowanym tak ludzką, jak i komputerową „ręką"). Dużo to nie jest, jednak możliwość pogadania w czasie walki, jak również zawierania sojuszy (i ich łamania) daje sporo przyjemności. Warto wspomnieć też o tym, iż pojedynczy kompakt **KKND Xtreme** umożliwia grę dwóm sieciomanom. Żeby pograć w grupie 6 osób wystarczą Ci więc trzy egzemplarze gry, co można uznać za argument natury ekonomicznej, który przemawia rzecz jasna na jej korzyść.

KKND Xtreme wzbogacono też o 15 misji 'multiplayer' i 10 przeznaczonych dla pojedynczego gracza. Wliczając w to zawartość **KKND** „part I" daje to w sumie liczbę 75 misji, które w zupełności powinny Ci wystarczyć by długo i dobrze się bawić.

Na koniec słów kilka o sztucznej inteligencji i występujących w grze jednostkach. Już w wersji oryginalnej **KKND** przypadło mi do gustu z uwagi na to, iż komputer atakował w sposób nieszablonowy, z wielu kierunków, często wycofując przy tym swoje jednostki z walki (co czasami kończyło się rzezią oddziałów pościgowych, które wpadały w zastawiane przez niego zasadzki). W **KKND Xtreme** sztuczna inteligencja jest chyba nawet lepsza, przy czym mam niestety wrażenie, iż działa ona tylko w nowych misjach. Stare oferują ten sam poziom trudności, co rok temu, chociaż, trzeba to wyraźnie zaznaczyć, i tak będziesz miał kłopoty z ich ukończeniem. To zróżnicowanie poziomu trudności gry (które może być tylko moją subiektywną oceną) bynajmniej wcale mnie nie martwi, a przynajmniej nie tyle co fakt, iż w **KKND Xtreme** nie znalazłem żadnych nowych jednostek! Nawet lotnictwo po macoszemu potraktowane w poprzedniej wersji gry (pojedyncza jednostka dla każdej z walczących stron) nie otrzymało żadnego wsparcia (że o jednostkach pływających nie wspomnę, których nie było ani rok temu, ani nie ma ich teraz). Przy całej swej oryginalności nie wróży to **KKND** zbyt dobrze zwłaszcza, że na rynku dostępne są takie gry jak ***Dark Reign*** i ***Total Annihilation***, w których walka w powietrzu i na morzu jest równie emocjonująca, co zmagania na ziemi.

Pozostaje mi więc zapytać, po co wydawać prawie że tą samą grę po raz drugi, jeśli poza nowymi misjami i ułatwieniem zabawy w sieci nie ma ona nic więcej do zaoferowania? Być może twórcy mają nadzieję, iż **KKND** odrodzi się jako super okazja dla miłośników gry w sieci. Być może. Osobiście wolę jednak poczekać aż pojawi się coś na kształt pełnowymiarowego ***KKND 2*** z nowymi misjami, nową fabułą i pełną gamą nigdy dotąd nie oglądanych przeze mnie jednostek.

Bazyl

Pentium 90, 16 MB RAM
CD-ROM, 35 HDD, Win 95
zalecane:
Pentium 120, 80 MB HDD

producent:
Beam Software
wydawca:
Electronic Arts
polski dystrybutor:
IPS Computer Group

cena: 160 zł

Sprzedaż Wysyłkowa Gier Komputerowych TOMsoft
ul. Krzywa 4
05-077 Wesoła k/Warszawy
Termin realizacji: TYLKO 5 DNI !!!
tel: (0-60)1282383
tel: (0-22)7731982
fax: (0-22)7731982
OKAZJA ! Czynne 7 dni w tygodniu Niskie Ceny !

PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY: Ceny w zł.

IBM PC-CD ROM

688 Hunter Killar	139,00
7-th Legion	149,00
Ace Ventura	122,00
Adidas Power Soccer	147,00
Age of Empires - MICROSOFT	299,00
Blade Runnar	169,00
Blood	139,00
Broken Sword II - PL	147,00
Carmagedon	161,00
Championship Manager II	tel.
Clash	139,00
Conquest Eerth	149,00
Conquest of the New World De Luxe	97,00
Constructor	147,00
Cruse of Monkey Island 3	191,00
Dark Colony	139,00
Dark Reign	157,00
Diablo Hellfire Expension Pack	78,00
Dungaon Keeper - wer. pol.	142,00
Earth 2140	39,00
Eastern Front	139,00
F 22 Air Dominance Fighter	179,00
F-1 Racing	149,00
Fifa '98	149,00
Fighting Force	tel.
Flight Simulator '98 - MICROSOFT	299,00
Flight Unlimited II	tel.
Flying Corps Gold	149,00
Galapagos	147,00
G-Police	147,00
Herkulea	159,00
Heroes of Might & Magic II	147,00
Hexen II	149,00
Imperium Galactica	147,00
Incubation	147,00
Independence Day	139,00
I-War	165,00
Jack Orlando	39,00
Jedi Knight (Dark Forces II)	191,00
Joint Strike Fighter	tel.
Landa of Lore II	169,00
Lego Island	149,00
Lem Pack	142,00
Lew Leon - druga edycje	49,00
Liga Polska Manager '98	97,00
Lomax	97,00
Lost Vikings II	97,00
Lucky Luke	tel.
Megapavk VIII	199,00
Mortal Kombat Trilogy	159,00
Myth - The Fallen Lords	155,00
NBA Live 98	149,00
Need For Speed II - Special Edition	149,00
NHL '98	149,00
Nuclear Strika	155,00
Panzar General II	tel.
Quake II	159,00
Rally Championship II (Internetional)	139,00
Rayman Designer (Rayman II)	102,00
Redneck Rampage	139,00
Resident Evil	169,00
Rivan (Myst II)	tel.
Screamer Rally	142,00
Sensible World of Soccer 96/97	109,00
Settlers II Złota Edycja	169,00
Shadow of the Empire	191,00
Sid Meier'a Gettyeburg	149,00
Starcraft	tel.
Tales of Atlantis	149,00
Tenka	Tel.
Tomb Raidar II	149,00
Total Anihilation	147,00
Toca Touring Car Championship	165,00
Turok	189,00
Wipeout 2097	169,00
Worms II	149,00
X-Com Apocalipse	147,00

Posiadamy w sprzedaży:
SONY PlayStation
NINTENDO 64
w formie wysłkowej

Wybrane tytuły gier (w sprzedaży wysyłkowej):

Sony PlayStation

Air Race	Kurushi	Soul Blade
Ace Combat 2	MDK	St. Fighter EX+
Alien Trilogy	Micro Machines V3	Tekken 2
Crash Bend. 2	Mort. K. Mytology	Tenka
Devil's Deception	Moto Racer	Tetris Plus
Duke Nukem 3D	Nescar '98	Tigershark
Fifa '98	NBA Live '98	Time Crisis
Fighting Force	NHL '98	Toca Tournig Car
Finall Fantasy 7	Nuclear Strika	Tokyo High.Bett.
Formuła 1 '97	Oddworld	Toshinden 3
Froggar	Pendemonium 2	Tomb Raider 2
G Police	Raystorm	V- Rally 97
Herculee	Reel Bout	Wercraft 2
Jersey Devil	Red Alert-Com&C	I wiele innych...
Judge Dreed	Ree. Evil: D. Cut	

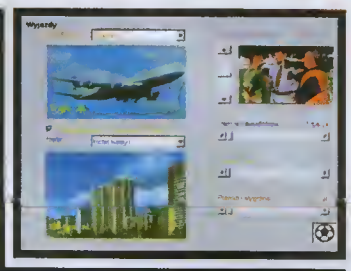
Nintendo 64

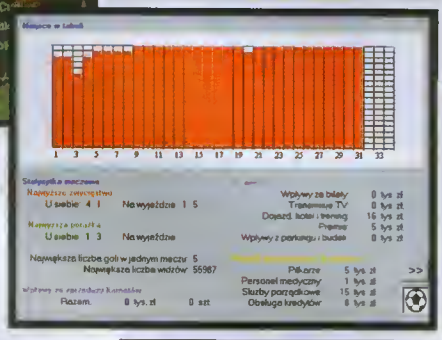
Blast Corps	Golden Eye	NBA Hang Time
Bomber Men 64	Hexen	Pilot Wings
Camaleon Twaast	Intam. Soccer 64	Shad. of the Emp
Cly Fighter 63 1/2	Killer Instinct Gold	Star Fox 64
Doom 64	Lamborgini	Super Mario 64
Duke Nukem 64	Mario Kart 64	Turok
Extreme G	Mort. Komb. Mytol.	Weve Racer
F1 Pole Position	Mortal Komb Tril.	Weyne Gratzky
Fife 98	MRC	I wiele innych ...

Sega Saturn

Atlentle	Fifa '97	Queke
Alien Trilogy	Guardien Hero	Resident Evil
Discworld 2	Last Bronke	Sonic R
Dragon Force	NBA Live '98	Ult. Mortal Komb.3
Duke Nukem 3D	NHL '98	W. Wide Soc. '98
Enamy Zero	Pendemonium	I wiele innych ..

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej za znaczkiem (prosimy podać typ komputera) oraz dołączamy do każdej przesyłki..
Podane w złotych ceny detaliczne zawierają podatek VAT.
Przesyłka płatne przy odbiorze (+ koszty wysyłki).
W przypadku braku danego tytułu na rynku (konieczność sprowadzenia na zamówienie) termin realizacji może się wydłużyć.
Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie, telefonicznie lub faxem pod numerem:
(0-22) 773-19-82 lub (0-60) 128-23-63.





Liga Polska Manager '98

Tak, jak kolejne edycje ***FIFA*** czy ***NBA Electronic Arts***, **Liga Polska Manager** co roku pojawia się na rynku. Kolejna część serii nosi (jak łatwo się domyślić) numerek '98.

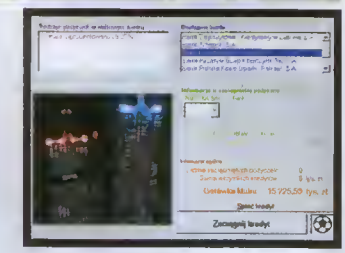
Powszechnie wiadomo, że, głównym zadaniem w tego typu grze jest poprowadzenie ulubionej drużyny na sam szczyt. Aby tego dokonać, musisz wcielić się zarówno w postać trenera, jak i menadżera klubu. Pierwszy odpowiedzialny jest za poczynania całego zespołu, drugi - za finanse; bezkonfliktowa współpraca tychże osób to podstawa sukcesu.

W zeszłym roku pisałem o różnicach między pierwszą edycją (***LPM'95***), a drugą (***LPM'97***). Oprócz poprawienia wyglądu i zwiększenia liczby opcji, całkowicie zrezygnowano wtedy z dźwięku i animacji. Wersja tegoroczna łączy elementy obydwu poprzednich. Po raz pierwszy w polskim menadżerze pojawia się animacja zmontowana z telewizyjnych relacji pierwszoligowych meczy. Z pewnością wiele jej brakuje do zachodniego poziomu, jednakże warto ten fakt odnotować, choćby dlatego, że jest to jakiś krok naprzód.

Oprócz tego znacznie poprawiono grafikę. Dotychczas wszystkie ekrany były statyczne, tym razem zaś wprowadzono trójwymiarowe elementy, znane np. z gry ***Constructor***. W taki sposób animowany jest między innymi bank (będący raz jeszcze tylko instytucją kredytową). Takich elementów nie ma zbyt dużo w grze, lecz stanowią pewne urozmaicenie. Znacznie zwiększono też możliwości rozbudowy stadionu. Oprócz inwestowania w ławki, krzesełka, tablicę świetlną i lepsze oświetlenie, możesz zakupić miejsce przeznaczone na parking, budki z małą gastronomią a nawet zainwestować w system monitoringu, pozwalający na uniknięcie chuligańskich wybryków.

Istnieją dwie możliwości oglądania meczu. Pierwsza to relacja statyczna, ukazana w formie zdjęcia z boiska oraz pojawiających się co jakiś czas napisów informujących o ważniejszych wydarzeniach na boisku. Druga możliwość to transmisja telewizyjna, na której zamiast napisów wprowadzono filmiki z boisk wzięte. Niestety, są one podobierane przypadkowo i nagle okazuje się, że w jednej akcji występujesz w czerwonym stroju, a w następnej w białym; ten element należałoby jeszcze dopracować.

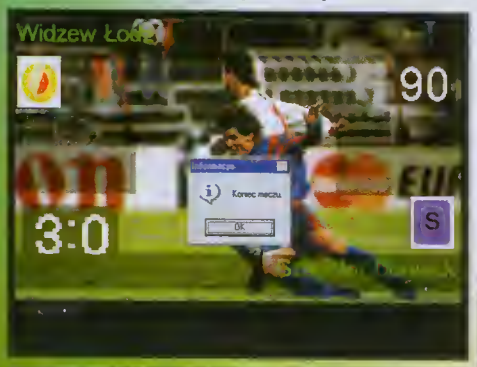
Zwiększyła się również liczba poziomów trudności. Uaktualnione zostały składy oraz rozmieszczenia poszczególnych drużyn w ligach. Ponadto możesz wybrać sezon, w którym chcesz rozpocząć grę, poczynając od 1995 roku. Reszta praktycznie pozostała bez zmian.

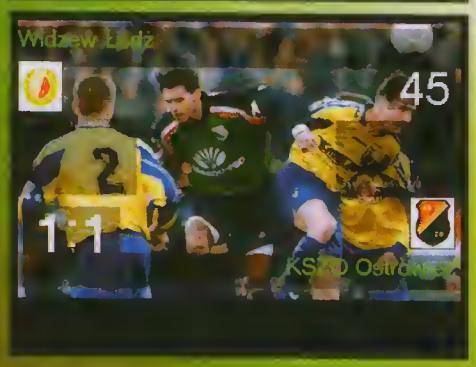


Identyczne menu, umiejscowienie opcji, czyli wszystko to do czego zdążyłeś się już przyzwyczaić.

LPM '98 to z pewnością jeden z lepszych piłkarskich menadżerów. Poprawiono prawie wszystkie niedociągnięcia z poprzedniego roku (wyjątek stanowi bank, w którym nadal nie ma możliwości lokowania pieniędzy) wprowadzono trochę innowacji zarówno w zarządzaniu finansami (możliwość lepszej rozbudowy infrastruktury stadionu), jak i sposobie przedstawienia meczu. Jeśli w przyszłym roku pozostałe usterki zostaną usunięte, to gra ta ma szansę stać się przebojem na naszym rynku.

Arkadiusz Matczyński





Strategiczna

486, 8 MB RAM, CD-ROM x2 SVGA
zalecane:
Pentium 75 MHz, 16 MB RAM CD-ROM x4

producent:
MARKSOFT
wydawca:
MARKSOFT
polski dystrybutor:
MARKSOFT

cena: 99 zł

SUB CULTURE
„To niesamowite z jaką dbałością o szczegóły zostało stworzone podwodne środowisko..."
„Każdy element krajobrazu, flory i fauny jest sam w sobie perełką..."
— SECRET SERVICE
PAMIĘTAJ, że kupując pirackie kopie programów popełniasz przestępstwo, za które można pójść do więzienia, a poza tym nie masz żadnej gwarancji iż nabyty produkt jest pełną, poprawnie działającą i wolną od wirusów wersją programu.
Criterion Studios
3Dfx
POWERVR
Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp
EMPiK
Multimedia Sp. z o.o.
ul. Chochołowska 3C,
02-935 WARSZAWA
tel./fax (0-22) 642 81 65,
(0-22) 642 99 21
Pytaj w każdym sklepie z programami komputerowymi lub zadzwoń do nas, aby zamówić swój własny egzemplarz gry.
Wszelkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

Final Odyssey

W dawnych ośmiobitowych czasach, rodzaj zręcznościówek, popularnie zwanych labiryntówkami, był jednym z najliczniej występujących na rynku. Wraz z rosnącą jakością sprzętu producenci zaczęli zapominać o tym mało widowiskowym rodzaju gier, zwracając się ku programom lepszym wizualnie choć niekoniecznie bardziej grywalnym. Firma **Vulcan Software**, znana zwłaszcza z sensacyjnej serii przygodówek ***Valhalla***, wydała ostatnio **Final Odyssey** - grę, która ewidentnie próbuje ożywić ducha dawnych dni jednocześnie korzystając z dobrodziejstw dzisiejszej technologii.

Autorzy gry jako tło wybrali grecki mit o Tezeuszu (to ten, który załatwił Minotaura). Każdego roku okrutny król Minos, życzy sobie dostawy sześciu pięknych dziewic na wyspę Kretę. Tam nieszczęsne kobiety rzucane są na pożarcie okrutnemu Minotaurowi zamieszkującemu podziemia Aten (wydaje się, że tu programiści dość swobodnie potraktowali oryginalne mity - choć z drugiej strony może to ja się mylę i jakieś Ateny rzeczywiście są na Krecie?). Pewnego dnia odważny młodzieniec o imieniu Tezeusz zdecydował, że miarka się przebrała i postanowił ukrócić okrutny proceder króla Minosa. W pojedynkę wybrał się na Kretę i zstąpił w mroczne czeluście podziemi, aby stawić czoła Minotaurowi oraz uratować szóstkę dziewcząt z ostatniej dostawy.

Z początku gra przypomina odrobinę ***Vahallę***, jednakże już wkrótce różnice pomiędzy obydwoma programami stają się oczywiste. Przede wszystkim w **Final Odyssey** wyraźnie położono silniejszy nacisk na aspekt zręcznościowy niż przygodowy. Znacznie więcej tu wyrzynania stworów niż rozwiązywania zawiłych zagadek. Przy okazji warto wspomnieć, że potwory w **Final Odyssey** zostały obdarzone przez autorów gry tzw. sztuczną inteligencją (mam wrażenie, iż ostatnimi czasy mocno się to słowo zdewaluowało...). Znajduje to odzwierciedlenie w sposobie, w jaki poszczególne kreatury walczą z Tezeuszem. Przykładowo zakuci w zbroje strażnicy są raczej ograniczeni i tchórzliwi, a ich ataki będą polegały głównie na próbie zgniecenia wroga przewagą liczebną, z kolei orki będą już wykorzystywać ataki z zaskoczenia, a nawet spróbują zapolować na Ciebie. Wszystko to dodaje smaczku grze.

Straszliwe potwory to nie jedyni przeciwnicy jakich napotkasz w labiryncie Minotaura. Podczas wędrówki czyhają na Ciebie zamaskowane dziury, samonaprowadzające się pociski, niewidzialne ściany, transpoter i multum innych atrakcji tego rodzaju. Inną ciekawostką w **Final Odyssey** jest system losowego układu podziemi. Oznacza to w praktyce, że za każdym razem, gdy rozpoczynasz grę od nowa, staniesz przed możliwością spenetrowania zupełnie nieznanego Ci komplesku. Dzięki temu gra nie nudzi się szybko pomimo tego, że składa się na nią tylko pięć poziomów (choć trzeba przyznać, że każdy z nich jest bardzo rozbudowany).

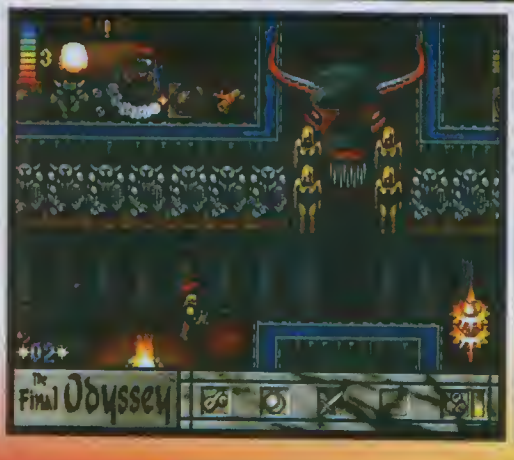
Jak na rasową labiryntówkę przystało, w trakcie wędrówki można znaleźć sporo użytecznego „śmiecia", jak choćby jedzenie, pieniądze, scrolle, napoje, klucze oraz pięć rodzajów broni: kuszę, strzelbę plazmową, karabin maszynowy, ognisty miecz oraz atomówkę (arsenał tyleż nietypowy dla antycznej Grecji, co wielce użyteczny w boju).

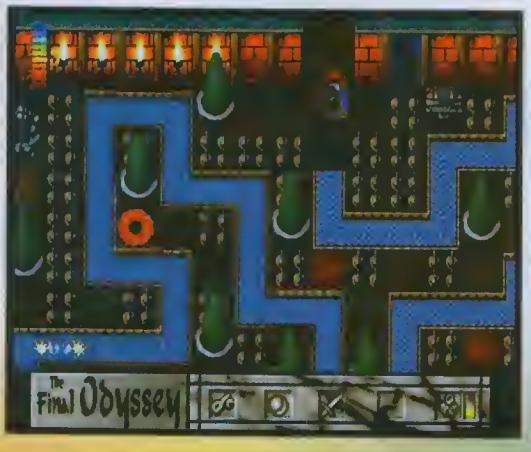
Aby gra nie przerodziła się w męczącą wędrówkę po ogromnych labiryntach pełnych wrogów do eliminacji, autorzy postanowili wprowadzić kilka postaci interaktywnych. Gdy podejdziesz do takiego „ktosia", zaproponuje on Ci jakieś zadanie do wykonania, w zamian za co pomoże Tobie później. Co prawda brzmi to raczej mało intrygująco, ale w praktyce sprawdza się doskonale.

Graficznie **Final Odyssey** jest jak na mój gust odrobinę... męczące. Małe postaci, ikonki, plątanina wąskich przejść, wszystko to sprawia, że czasem ciężko jest skupić wzrok na jakimś konkretnym punkcie ekranu. Z drugiej strony nie da się ukryć, że te wszystkie mikroskopijne elementy zostały wykonane pieczołowicie i z artyzmem. Generalnie jeśli nie przeszkadzała Ci grafika z ***Chaos Engine***, to również ta z **Final Odyssey** nie powinna Cię irytować.

Bez dwóch zdań **Final Odyssey** to gra na wysokim poziomie. Można mieć tylko nadzieję, że wszystkie nadchodzące tytuły z **Vulcan Software** będą tej samej jakości. Jeśli jesteś miłośnikiem szybkiej akcji, rozgrywającej się w poplątanych labirynatch koniecznie musisz sięgnąć po tę pozycję. Biorąc pod uwagę, że za każdym razem, gdy rozpoczynasz grę od nowa, komputer generuje inne podziemia, ten program powinien Ci dostarczyć zabawy na resztę życia... Nooo, w każdym bądź razie na długo.

Eektryczny

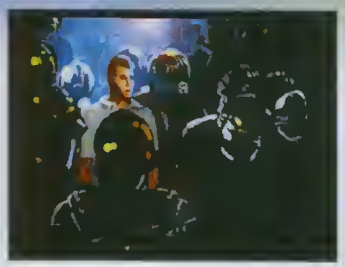


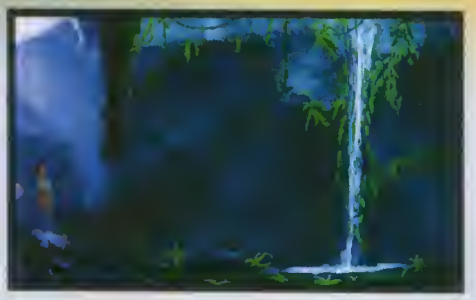


Zręcznościowa

AGA, 2MB RAM, CD-ROMx2, HDD

producent:
VULCAN SOFTWARE
wydawca:
VULCAN SOFTWARE





OnEscapee

Swojego czasu w amigowym (i nie tylko) światku, spore zamieszanie spowodowały dwie wyśmienite gry francuskiej firmy ***Delphine***: ***Another World*** oraz ***Flashback***. Doskonałe, jak na wczesne lata 90-te, grafika oraz dźwięk owych programów, rzuciły na kolana zarówno krytyków jak i graczy. Pomysł na widzianą z boku platformówkowo-przygodówkową hybrydę „chwycił", a i dał początek dzisiejszym przebojom z innych platform, takim jak ***Tomb Raider*** i mu podobne. **OnEscapee**, wydany pod egidą znanej amigowcom firmy **Sadeness Software**, wyraźnie nawiązuje do tradycji produktów ***Delphine'a***, tak pod względem sposobu prezentacji akcji, jak i rzetelnego wykonania oraz grywalności.

Głównym bohaterem **OnEscapee** jest pewien młody człowiek o imieniu Daniel. Pędzi on spokojny i raczej nieciekawy żywot na Ziemi w bliżej nieokreślonej przyszłości. W tych odległych (choć może nie tak bardzo) czasach, ludzie żyją pospołu z przedstawicielami obcych ras w idealnej harmonii. Przynajmniej tak to wygląda na pierwszy rzut oka. Daniel jednak, będąc niezwykle spostrzegawczym młodzieńcem, zauważa, że dokoła zdarza się coraz więcej przypadków tajemniczych zaginięć zdrowych osobników rasy ludzkiej. Gdy z wolna zaczyna łączyć całą sprawę z obcymi, zostaje porwany przez dziwne kreatury. Na szczęście udaje mu się oswobodzić i doprowadzić do awaryjnego lądowania na miejskim wysypisku. W tym momencie do akcji wkraczasz Ty, przejmując kontrolę nad Danielem. Twoim zadaniem jest bezpieczne wyplątanie się z całej tej kabały, a także odkrycie tajemnicy zagadkowych zniknięć.

Podobieństwa **OnEscapee** do starych gier ***Delphine*** są widoczne już na pierwszy rzut oka. Sposób w jaki zanimowano postać głównego bohatera - te wszystkie poślizgi, wymachy rękami i przysiady wywołują nieodparte uczucie deja vu. Również zagadki napotykane przez Daniela w trakcie zabawy przypominają nierzadko te z, dajmy na to, ***Flashback***a. Grając w **OnEscapee** nie odczuwa się jednak smrodziku plagiatu, gdyż programiści z grupy **Invictus** zadbali jednak o to, aby gra zawierała innowacje i ulepszenia (choć poza wizualnymi, nieliczne mają znaczący wpływ na zabawę).

Bardzo wysoki poziom trudności gry należy traktować raczej jako zaletę. Dzięki temu programu nie da się przejść w jedno posiedzenie, a koniec końców odrobina główkowania jeszcze nikomu nie zaszkodziła. Niestety, w niektórych momentach autorzy **OnEscapee** zwyczajnie przegięli pałę. Pewne sekcje gry, jak choćby ta, w której należy połączyć kabelki odpowiednich kolorów, manipulując specjalną planszą, lub część podziemi, gdzie należy równocześnie unikać min i rażących prądem przeszkadzajek, są najzwyczajniej w świecie zbyt trudne i przejście ich wymaga stalowych nerwów i ogromnych zasobów cierpliwości. Na szczęście takie irytujące chwile nie zdarzają się zbyt często.

Podczas swojej długiej wędrówki po siedmiu rozbudowanych poziomach gry, napotkasz masę dziwnych stworów, jak choćby mojego ulubionego przerośniętego pajączka, czy przemiłe mackowate monstrum wiszące u sufitu (nie radzę pod nim przebiegać). Generalnie trzeba przyznać, że w kwestii potworów autorom gry nie zabrakło inwencji - liczba kreatur jakie napotkasz grając w **OnEscapee** jest imponująca. Nie można również narzekać na brak sprzętu walającego się tu i ówdzie - różne rodzaje broni oraz mnóstwo mniej lub bardziej użytecznych gadżetów czekają tylko, aby ich użyć w odpowiednim celu.

Nieważne jak wiele napisałbym o wyśmienitej grafice **OnEscapee** i tak było by to za mało i nie oddawałoby nawet w przybliżeniu tego jak rzeczywiście wygląda ta gra. Już od chwili obejrzenia klimatycznego pięciominutowego filmiku wprowadzającego zostajesz dosłownie wciągnięty w świat **OnEscapee**. Zbliżenia podczas rozwiązywania zagadek, inna sekwencja śmierci w przypadku każdego stwora i przeszkody (wrażliwi niech lepiej nie spadają w szyb windy) - to wszystko dosłownie znieważa. Przy takiej ilości wystrzałowych efektów nikogo chyba nie zdziwi, że gra ukazała się wyłącznie w formacie CD. Również dźwięk opracowano nienagannie. Każdy poziom to unikalne połączenie doskonale dobranej muzyki z krystalicznie czystymi efektami dźwiękowymi. Ciekawe jest tu zróżnicowanie rodzajów melodii - od instrumentalnych kawałków klasycznych do szybkiego „dance", czy nawet poruszających ballad rockowych. Wszystko to stonowane, nie rozpraszające uwagi, słowem, na najwyższym poziomie.

Nie da się ukryć, że **OnEscapee** to program dopracowany w najdrobniejszych szczegółach. Nie potrafię sobie wyobrazić amigowca, któremu uśmiech nie wykwitłby na twarzy na widok takiej perełki. Jedynie wysoki poziom trudności może być dla niektórych solą w oku, ale nie sądzę, aby zanalazło się wielu takich osobników. Jeśli jeszcze nie posiadasz CD-Romu, **OnEscapee** może być da Ciebie doskonałym powodem do rozbudowania sprzętu.

Elektryczny

Zręcznościowa

wymagania:
AGA, 4MB RAM, CD-ROMx2, HDD

producent:
INVICTUS TEAM
wydawca:
SADENESS SOFTWARE

CoCo International Ltd.
Tel. (036) 4222621 w. 468
Tel: 090 301 659
Fax(036) 4236727
E-Mail coco@grot.com.pl
Ponad 600 roznych tytułów PC CD ◆ katalog gratis
za zamówienia pocztowym i telefonicznym
http://www.uhc.lublin.pl/coco

Tytuł	Detal z VAT	Hurt bez VAT
Ace Ventura pełni po polsku !	119,90	84,00
Across the Rhine	79,90	39,90
Adidas Power Soccer	144,90	103,46
Armored Fist 2	144,90	94,50
Atlantis The lost tales	147,90	104,39
Blade Runner	159,90	112,89
Broken Sword 2	147,90	103,60
C & C Red Alert Misje	49,90	33,65
Carmageddon	159,90	114,70
Conquest Earth	144,90	103,50
Curse of Monkey Island	187,90	133,55
Dark Colony	137,90	94,05
Dark Forec	119,90	86,23
Daytona	99,90	59,90
Doom 2 W95	119,90	78,59
Duke Nukem 3D + Misja	149,90	107,00
Earth 2144	37,90	26,90
Excalibur	139,90	94,50
F1 Racing	144,90	101,60
IF22	174,90	124,15
FIFA 98	146,90	104,40
Fighting Forces	152,90	Tel.
G-Police	144,90	103,46
Imperium Galaktica	145,90	104,80
Insane Speedway 1. Liga pl	69,90	47,30
I-War	159,90	112,89
Jack Orlando	37,90	26,90
Jedi Knight	189,90	133,50
Lands of Lore 2	163,90	117,18
Lew Leon	47,90	31,98
Liga Polska Manager 98	89,90	64,90
Lomax	94,90	65,90
Man enongh	79,90	39,90
Master of Orion 2	119,90	84,50
MK 3	154,90	110,98
Mortal Kombat III	129,90	74,50
Myth	149,90	107,22
NBA 98	146,90	104,40
Pandemonium	144,90	102,65
Rayman 2	99,00	71,50
REBELL ASSAULT II	139,90	92,56
Settlers 2 złota edycja	167,90	Tel.
Star Trek	139,90	100,68
TieFighter	129,90	84,56
Tomb Raider 2	144,90	103,46
Total Annihilation	142,90	101,57
Touring Car Ch.	159,90	113,80
Turok	179,90	129,80
Virtua Fighter	109,90	71,34
Wing Commander IV	149,90	104,98
Wing Commander Prophecy	Tel.	Tel.
Worms 2	149,90	104,40
Zielona seria	17,90	11,90
Coreldraw 7 pełna wersja	550,00	406,89
Europlus+ Prof. Pack	349,90	261,00
Europlus Prof. Niem.	349,90	261,00
Sony Playstion	694,90	531,00
Controler PSX	69,90	39,95
Kontroler Analogowe	134,90	79,56
Laser Pistolet	139,90	86,48
Karta pamięci 15 Block	74,90	48,95
Karta pamięci 120 Block	139,90	84,56
Kabel RFU	59,90	44,10
Kabel połączenlowy	59,90	25,86
FIFA 98	204,90	153,50
Final Fantasy 7	204,90	156,86
Hexen	129,90	87,60
NBA 98	204,90	153,50
Soulblade	209,90	161,60
Tekken 2	209,90	171,50
Tomb Raider 2	209,90	161,60
V-Rally	207,90	143,17
Soviet strike	119,90	86,00

Nowe Tytuły
Dark Earth
154,90
Quake 2
154,90
156,90
STARCRAFT
Rynek 17 Box 138 44-200 Rybnik
Punkt Sp. Lublin Krakowskie Przedmieście 55 Begin S.C.

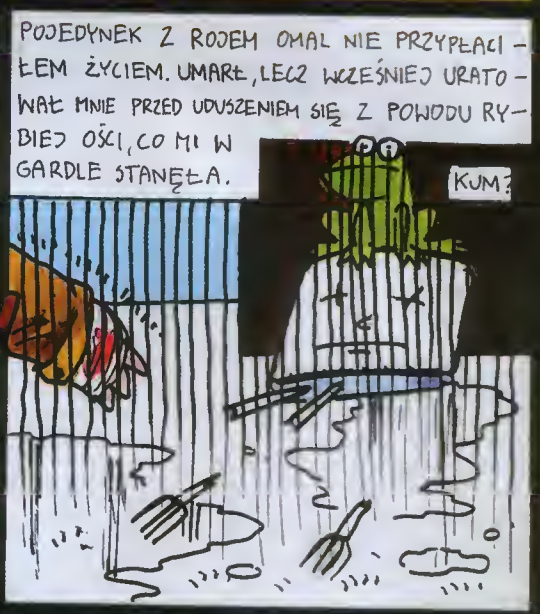
FIDO I MEL NA TROPIE...

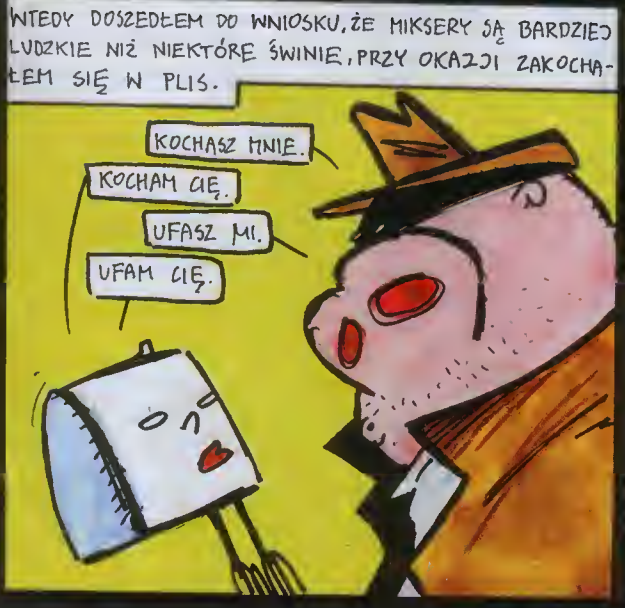
ROBOT KUCHENNY (KOMBAJN KUCHENNY). MASZYNA O NAPĘDZIE ELEKTR. WYKONUJĄCA WIELE CZYNNOŚCI POMOCNICZYCH PRZY PRZYGOTOWYWANIU POSIŁKÓW (MIELENIE, KROJENIE ITP.).

ENCYKLOPEDIA PWN

PO BUNCIE MIKSERÓW W 2148 ICH OBECNOŚĆ NA ZIEMI STAJE SIĘ NIEPOŻĄDANA. MOGĄ PRACOWAĆ TYLKO NA STACJACH ORBITALNYCH LUB W ODLEGŁYCH KOLONIACH, JEDNAK ...

CZASAMI MIKSERY PRZEDOSTAJĄ SIĘ NA ZIEMIĘ. DO ICH LIKWIDACJI WYZNACZANI SĄ TZW. MIKSER-ŁOWCY. JESTEM JEDNYM Z NICH, NAZYWAM SIĘ PULAS DEKARD. MOIM OSTATNIM ZADANIEM BYŁA LIKWIDACJA CZTERECH WYJĄTKOWO NIEBEZPIECZNYCH MIKSERÓW.





PLAKAT
G.POLICE
TM

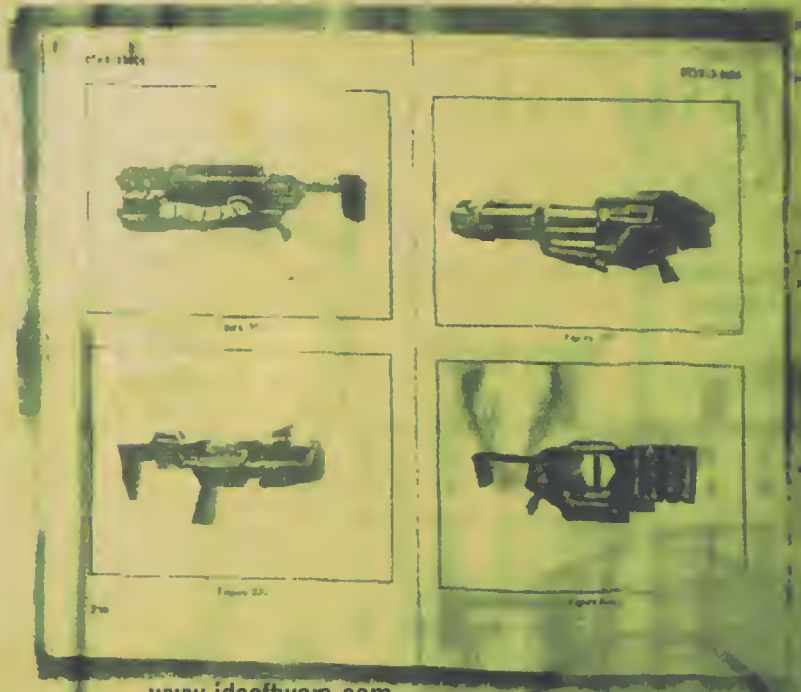
U.S. MARINE CORPS 25-METER
ZEROING PROCEDURES

TARGET

19:11

THE LINE BETWEEN MAN AND MACHINE SHOULD NEVER HAVE BEEN ERASED.

Blood vessels and wires should never have been crossed.
Souls and circuitry, brain stems and processors.



www.idsoftware.com

"QUAKE II™ © 1997 Id Software, Inc. All Rights Reserved. Distributed by Activision, Inc. under license. QUAKE® is a registered trademark of Id Software, Inc. QUAKE II™, the Id Software name, the "O II" logo and the id logo are trademarks of Id Software, Inc. Activision® is a registered trademark of Activision, Inc. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners.

ACTIVISION

REAR SIGHT

FRONT SIGHT

	LINE NO.	EVALUATION
1	Large, complex missions	What you do in one level could affect another. One false move and you could alert security, flood a passageway, or worse.
2	Superior artificial intelligence	The enemy is far from stupid. They will evade attacks, maneuver into strategic attack locations, and hunt your ass down.
3	Intense environments	Man gun turrets. Blow up subways. Smash glass. Toss grenades with perfect control. Duck to evade hits. Give them Hell.

PLAKAT
17:05 It's either us or them this time. We lose, and we all end up beneath the grill of some unholy mechanized carnivore. We win, and the human Coalition of Man can start rebuilding the cities on Mars, Olympus, even Earth. Who knows - they might even get the old interplanetary football league going. God, I miss Monday Night Football.
3 Grotesque images of Strogg 'iron' filling my sleep at night. Their metallic spines jutting unnaturally through muscle, skin and connective tissue, masks of human facial skin smeared and bonded to their cyber-alloy heads, crude but powerful weapons jammed into oozing, gaping sockets. Thank God the endless sleep ahead is Dreamless.
IV - 34
QUAKE II
TM

CD PROJEKT

Biuro: Warszawa ul. Marszałkowska 9/15, tel (0-22) 25 07 03, 25 82 02, 25 71 51, **Sklepy firmowe CD Projekt: Kraków** ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 21 26 17; **Warszawa** ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; **Warszawa** ul. Peraca 2, tel. (0-22) 654 23 65

Z prywatnych zbiorów

**Znasz jakieś cenne wskazówki i rady?
Masz swój własny sposób na wygrywanie?
Napisz do nas.
Na najbardziej aktywnych Czytelników czekają w końcu roku cenne nagrody.**

CHAMELEON TWIST (Nintendo 64)

1. Zbieraj wszystkie korony! Jeśli w zamku duchów będziesz miał ich 50, to dostaniesz się do bonusowej planszy ze stołem bilardowym.

2. Oto najlepsza metoda na rozwalenie wielkich żółtych mrówek na planszy Ant Land. Kiedy mrówka jest niedaleko któregoś z powbijanych pali, uczep się go, a następnie wykonaj obrót tak, żeby ją podciąć. Wówczas nie będzie się mogła poruszyć, więc strzelaj w nią, ile wlezie.

3. Na poziomie Desert Castle, w miejscu, w którym z obu stron atakują Cię kolce, musisz wykonać następujący trik: biegnij pełnym gazem, a gdy zobaczysz, że kolce zbiegają się ku Tobie, wytwórz wokół siebie tarczę ochronną (B + obrót) i biegnij dalej.

4. Oto recepta na przejście ostatniego bossa (poziom Ghost Castle). Podejdź do niego, a gdy wystawi rękę, nawalaj tylko w kolorowe kulki. Gdy zniszczysz wszystkie, przejdź do drugiej ręki. Robot trochę pojęczy, a potem zacznie jeździć dookoła i pluć kulami. Musisz uważać, aby Cię nie trafił i łapać wypuszczone przez niego kule. Następnie powinieneś trafić w coś srebmego, co ma z tyłu i po krzyku.

Bartłomiej Kossakowski, Błonie

DIABLO

1. Nigdy nie wchodź od razu na środek niezbadanej komnaty. Może się okazać, że pod ścianami czają się łucznicy, gotowi zrobić z Ciebie sito. Idź wzdłuż ściany, robiąc sito z potworów i nie dając się zaskoczyć w rogu. Inaczej wygląda sytuacja, gdy jesteś magiem. Wtedy stań na środku i rzuć czar „nova".

2. Na niższych poziomach zdarza się, że wróg sam otwiera sobie drzwi.

3. Ważniejsze czary i ich zastosowanie:

Apocalypse - obecne na sali monstra wybuchają w widowiskowy sposób. Czar bardzo użyteczny, zwłaszcza gdy nie lubisz niepotrzebnego towarzystwa.

Blood Star - bardzo użyteczny czar, zwłaszcza na poziomie 13. i dalszych;

Chain Lightning - wygląda to mniej więcej tak, jak atak czarodziejki z Jupitera z serialu „Sailor Moon", czyli wiele wiązek błyskawic w różnych kierunkach (dobre w przypadku, gdy jesteś okrążony przez przeciwnika);

Fire Wall - ściana ognia, doskonała do przegradzania korytarzy, palenia monstrów w komnatach (zwłaszcza tych stojących w miejscu łuczników);

Flame Wave - kolejna ściana ognia, z ograniczoną szerokością, doskonała do oczyszczania korytarzy i długich, wąskich komnat;

Golem - tworzy golema, który bez trudu otworzy każde drzwi, lecz jest mało odporny na ciosy niektórych potworów;

Nova - wiązka błyskawic rozprzestrzeniająca się po okręgu;

Stone Curse - na jakiś czas zamienia jedno monstrum w kamień, przydatne przy ucieczce przed jakimś wielkim potworem, któremu nie jesteś w stanie sprostać.

4. Czasem możesz znaleźć unikatowe magiczne przedmioty - doskonałe do obrony. Nie można ich nigdzie kupić, wyjątek stanowią inni gracze (jeśli są w grze). Oto najlepsze z nich:

Demonspike Coat - ta najlepsza z najlepszych zbroja wymaga 90 punktów siły, za to ma klasę 100 punktów. Podnosi siłę o 10 punktów, osłabia ciosy wroga o 6 punktów, daje 50% odporności na ogień i na dodatek jest niezniszczalna.

Dragon's Beach - oryginalna tarcza, daje 25% odporności na ogień, 5 punktów siły, ma klasę zbroi 20 i jest niezniszczalna, a jedynym zgrzytem jest fakt, że zabiera 5 punktów magii.

The Executioner's Blade - niezbyt dobry miecz katowski. Dodaje wprawdzie 150% do obrażeń, ale zabiera 10 punktów żywotności i zmniejsza światło o 10%.

Gotterdamerung - to okrycie głowy dodaje 20 punktów do wszystkich atrybutów, ściąga 4 obrażenia od wrogów i ma klasę zbroi 60. Mimo tych cech, nie polecam jej, gdyż kasuje wszystkie odporności do zera i zmniejsza światło o 40%.

The Grizzly - straszliwy, pokryty runami tasak. Dodaje 20% siły, czasem odpycha wroga o krok i dodaje aż 200% do obrażeń, zabierając tylko 5 punktów żywotności.

Messerschmidt's Reaver - jedyna broń, która stanowi konkurencję dla The Grizzly. Także zwiększa obrażenia o 200% i dodaje 5 punktów do wszystkich atrybutów. Jednakże jest gorsza od wspomnianej, gdyż zabiera 50 punktów żywotności.

Stormshield - tarcza niezniszczalna, posiada klasę zbroi 40, ale zwiększa obrażenia zadane przez wroga. Pod żadnym pozorem nie używaj jej!

Tomasz Flasiński, Warszawa

MACHIAVELLI THE PRINCE

1. Na początku gry kup 2-3 najmniejsze łodzie. Wyślij je na odkrywanie terenu.

2. Najlepszy szlak: kup w Molluca (Pacyfik) 10-15 statków i załaduj je orzechami, kolejne miasto to Wenecja. Po sprzedaniu tam orzechów kup szkło.

3. Staraj się kupować senatorów. Gdy zostaniesz Dożą, mianuj się budowniczym i ustaw 5000 FL pensji. Wydawaj jednak tylko 2500 FL.

4. Gdy zdobędziesz wrogie miasto, komputer zapyta, czy ofiarowujesz kontrolę Wenecji. Zgódź się i podczas kolejnej tury łatwo miasto odbijesz.

Robert Czulda, Łódź

ULTIMA UNDERWORLD

Lokalizacja 8 talizmanów Sir Cabirusa oraz wskazówki, co zrobić później.

1. Book of Honesty - znajduje się na szóstym poziomie Otchłani. Magowi Marlockowi daj książkę od maga Bronusa, a magowi Ranthu - książkę pt. „On the Properties of Runestons". Obaj magowie udzielą Ci szczegółowych informacji co do lokalizacji księgi. Aby się do niej dostać, z pomocą czaru Levitate lub Fly Avatar musi przelecieć nad rzeką lawy.

2. Cup of Spirituality - tajemniczy puchar. Aby go uzyskać, Avatar musi najpierw zjeść trzy sztuki przypalonych pochodni „block of insence". Kiedy zaśnie, przyśni mu się mantra, której słowa musi wypowiedzieć w świątyni, a dowie się, gdzie jest puchar. Ghoul Eysnack (na piątym poziomie) nauczy go ulubionej melodii Sir Cabirusa, którą Avatar musi zagrać w pomieszczeniu z pucharem. Oto ona: po uaktywnieniu fletu wciskaj po kolei: 3, 5, 4, 2, 3, 7, 8, 7, 5.

3. Ring of Humility - to pierścień, o którym powie Ci rycerz Derek (czwarty poziom Otchłani), gdy przyniesiesz mu „gemcutter" (Avatar dostanie go od szefa krasnoludów na drugim poziomie). Gdy jednak Avatar dostanie się do pomieszczenia, gdzie jest pierścień, okaże się, że jest on niewidzialny. Avatar musi więc stanąć DOKŁADNIE na środku pomieszczenia i rzucić czar Telekinesis, a następnie opuścić dźwignie w kolejności: północno-zachodnia, południowo-wschodnia, północno-wschodnia, południowo-zachodnia. Pierścień spadnie Avatarowi pod nogi.

4. Shield of Valor - to tarcza, którą posiada kamienny Golem z małej wysepki otoczonej lawą na szóstym poziomie Otchłani. Avatar dostanie ją pod warunkiem, że pokona tego Golema.

5. Standard of Honor - jest w rękach Dorna the Ironfista, szefa rycerzy na czwartym poziomie. Dostaniesz go za pokonanie Sir Roderica czekającego na tymże poziomie.

6. Sword of Justice - to miecz w dwóch częściach. By zdobyć ostrze należy: na jedną z południowo-wschodnich ścian na trzecim poziomie, rzuć czar Reveal - znikną chwasty i pojawi się dźwignia. Po jej użyciu otworzy się przejście do sekretnej komnaty z ostrzem. Rękojeść z kolei jest w katakumbach na piątym poziomie. Kowal Shak mieszkający w sztolniach na drugim poziomie, naprawi miecz za 20 sztuk złota.

7. Taper of Sacrifice jest w posiadaniu rycerza Zaka (trzeci poziom). Avatar dostanie go za cokolwiek innego.

8. Wine of Compassion - na trzecim poziomie, przez Lizardmenów jest uwięziony niejaki Murg. Zaprowadź go do maga dr Owla, a on wskaże Ci lokalizację wina. We wskazanym przez niego pomieszczeniu, pod jedną z płyt podłogowych znajdziesz to, czego szukasz.

Po skompletowaniu talizmanów i zabiciu Tyballa, Avatar musi znaleźć trzy części klucza do bramy, za którą jest Slasher of Vails.

1. Key of Courage - jest na końcu labiryntu, do którego wejście wskaże uwięziony na siódmym poziomie krasnolud Smolden.

2. Key of Love - dostaniesz od kobiety na piątym poziomie za portret Toma.

3. Key of Truth - możesz wyczarować wypowiadając w świątyni mantrę FANLO.

Po połączeniu kluczy powstanie Key of Infinity. W jednej z komnat na południowym zachodzie poziomu ósmego są kości Garamona. Musisz je wrzucić do jego grobu na piątym poziomie - wówczas pogadasz z duchem Garamona. Odpowiedź na jego pierwsze pytanie brzmi TALISMANS, na drugie - LAVA. Następnie Key of Infinity otwórz bramę na ósmym poziomie i wszystkie talizmany Sir Cabirusa wrzuć do lawy otaczającej Slashera of Vailsa. Avatar i Slasher zostaną przeniesieni do Eterycznej Otchłani. Wówczas jeszcze walka i... gratulacje, właśnie skończyłeś grę.

Tomasz Flasiński, Warszawa

**Zebrał i opracował:
Arkadiusz Matczyński
e-mail: rlp@sgk.com.pl**

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN

wymagania:
PC Pentium 100,
16 MB RAM,
CD-ROM,
Win 95

Role-playing

CRYSTAL DYNAMICS
wydawca:
ACTIVISION
polski dystrybutor:
OPTIMUS BIS

ROZWIĄZANIE

Zanim wkroczysz w świat Nosgoth musisz wiedzieć o jednym: Najważniejsze jest przeszukiwanie wszystkich napotkanych jaskiń i budynków. To właśnie tam możesz znaleźć wszystkie czary i przedmioty. A bardzo często posiadanie jakiegoś magicznego artefaktu decyduje o przeżyciu. W **Blood Omen** nie da się bowiem przetrwać, korzystając tylko z ostrza miecza. Umiejętne korzystanie z czarów i magicznych przedmiotów jest niezbędne. Ponieważ wszystkie czary i obiekty opisane są dokładnie w polskiej instrukcji, zrezygnowałem z przedstawienia ich w tym rozwiązaniu.

ZNAK KRWI, SPADEK KAINA

Swoją przygodę rozpoczynasz w gospodzie w Zeigstuhrl. Po wyjściu na zewnątrz zostaniesz zabity przez zgraję żołdaków. Twoją szansą na dalsze życie jest Mortanius, który oferuje Ci możliwość zemsty na Twoich mordercach. Do życia wracasz jednak jako wampir.

Znajdujesz się w Mauzoleum Kaina. Wyjdź na zewnątrz, idź w dół i wejdź do świątyni, do której prowadzi droga. Gdy znajdziesz wyjście z budowli, spotkasz swoich zabójców. Zabij wszystkich, a Mortanius poinformuje Cię, że byli oni jedynie bezwolnym narzędziem w rękach znacznie potężniejszych sił. Przejdź przez Ziegstuhrl i idź w prawo, do mostu. Dalej przez las aż do Kolumn Nosgoth (Pillars of Nosgoth). Są one pełne pęknięć. Można je uleczyć znajdując osiem dosyć specyficznych przedmiotów o magicznej mocy. Dowiesz się także, że za Twoją śmiercią stoi Nupraptor. Tak więc nie pozostaje Ci nic innego, jak znaleźć i zabić Nupraptora.

Idź do teleportu na lewo. Po drugiej stronie podejdź do słupa granicznego. Jest tam przełącznik i czar pozwalający przyjąć formę nietoperza. Idź w lewo. Jedna ze znajdujących się tam jaskiń to Jaskinia Wilka. Łatwo ją rozpoznasz, bo zaraz przy wejściu na podłodze znajduje się podobizna wilka. Znajdź w niej czar zamieniający Cię w wilka. Aby minąć stalowe kolce wewnątrz będziesz musiał przemienić się w wilka - potrafi daleko skakać. Wyjdź na zewnątrz, przybierz wilczą formę i wskocz na skalną półkę aż do rozwidlenia drogi. Idź w lewo, miń jaskinię i uaktywnij kolejny słup graniczny.

Wróć do skrzyżowania i idź w prawo aż do wielkiej jaskini, zwanej Świątynią Energii, gdzie powinieneś znaleźć czar Kula Energii (Energy Bolt). Wyjdź ze świątyni i idź do Nachtholm. Niestety, drogę blokują Ci trzy spore głazy. Wróć kawałek, zamień się w wilka i wskocz na półkę skalną. W jaskini napij się z Fontanny Krwi. Staniesz się znacznie silniejszy i bez problemu przesuniesz kamienie. Miń Nachtholm i idź na północ.

Po drodze możesz znaleźć jaskinię z Fontanną Krwi, która uodporni Cię na deszcz. Na rozstaju drogi idź w lewo, do miasta Steinchencroe. Porozmawiaj z szaleńcem (powinien być w północnowschodniej części miasta). Powie Ci, że aby rozmawiać z normalnymi ludźmi, musisz skorzystać z Czaru Przebrania (Disguise). Idź drogą w prawo, uaktywnij słup graniczny (jest na końcu drugiego przejścia w prawo). Wróć i idź na północ. Skieruj się w prawo, do Cygańskiego Obozu. Wejdź do czerwonego namiotu i zabierz z niego Czar Przebrania. Możesz teraz wejść do Vasserbunde (przez mostek na północy). Idź w południowozachodni rejon miasta aż do samotnego domu koło bramy. Wewnątrz wciśnij przełącznik na końcu korytarza po lewej, aby otworzyć bramę. Przejdź przez nią. Idź w lewo, a potem na północ do dwóch jaskiń przy skale. Wejdź do drugiej z nich, a otrzymasz Slow Time, artefakt spowalniający ruchy przeciwników. Możesz teraz wejść do pierwszej jaskini, gdzie spotkasz Nupraptora. Zabij go. Otrzymasz Głowę Nupraptora (Nupraptor's Head), która naprawia kolumnę umysłu. Zabierz także maczugę (Mace). Po chwili zostaniesz przeniesiony do Kolumn. Otrzymasz tam kolejne zadanie. Tym razem musisz uśmiercić Maleka.

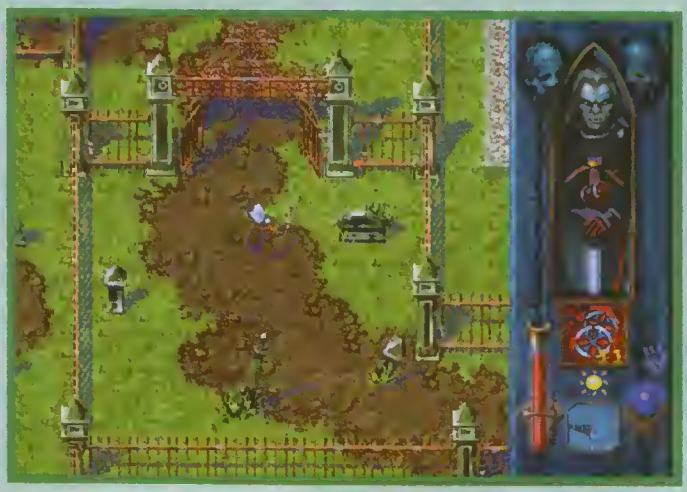
Idź na północ od Vasserbunde i rozbij kamienną zaporę za pomocą maczugi. Wejdź do jaskini niedaleko tego miejsca. Wewnątrz jest Fontanna Krwi, która przyspieszy odzyskiwanie Twoich właściwości magicznych. Wyjdź z jaskini i skieruj się na północ, do Coorhagen, Twojego rodzinnego miasteczka. Panuje w nim teraz zaraza, a jedyna droga prowadzi przez sieć tuneli (wejścia do nich znajdują się w budynkach). Przeszukaj dobrze wszystkie domy, bo znaleźć w nich można mnóstwo interesujących przedmiotów. Gdy już wydostaniesz się z miasta (musisz dotrzeć maksymalnie na północ) podejdź do znajdującego się tam słupa granicznego, uaktywnij go i leć do Bastionu Maleka - Przeklętego Wojownika. Będziesz z nim walczył, ale nie będziesz w stanie go pokonać. Gdy zacznie ostrzeliwać się falami energii, uciekaj do teleportu, zabierz wszystkie znalezione topory (Axe) i przeteleportuj się na zewnątrz.

Uaktywnij słup graniczny. Toporem zetnij zagradzające przejście drzewa i idź do obozu zbój-

ców. Tam znajdź wejście do jaskini prowadzącej do Wyroczni Nosgoth (Oracle of Nosgoth) - powinno być na wschodzie. Skręć w pierwszy korytarz po prawej, a trafisz do Fontanny Krwi, która uodporni Cię na śnieg. W wyroczni spotkasz starego mędrca, który opowie Ci o Voradorze, starym wampirze, któremu kiedyś udało się pokonać Maleka. Musisz go odnaleźć. Inaczej nie masz szans, aby pozbyć się Maleka.

Wyjdź z jaskiń i idź na południe. Po drodze zetnij (siekierą) drzewa blokujące wejście do Domu Mgieł. Znajdź w nim czar przemiany we mgłę. Wyjdź na zewnątrz i idź na wschód. Uaktywnij kolejny słup graniczny. Idź teraz na zachód. Wielką wodę przejdź pod postacią mgły. Kontynuuj drogę w kierunku południowym. Zanim będziesz mógł spotkać się z Voradorem, musisz zdobyć czar Władca Umysłów (Mind Control). Aby go zdobyć, musisz przejść trzy labirynty na Trujących Bagnach. Znajdziesz tam także Ognisty Miecz (Flame Sword) i Krwawą Podagrę (Blood Gout). Gdy dotrzesz na wschodnią krawędź bagien, idź do Pałacu Voradora (Vorador's Mansion). Wewnątrz spotkasz gospodarza i wysłuchasz jego opowieści o tym, jak pokonał Maleka. Dostaniesz też od niego pierścień, dzięki któremu będziesz mógł go wezwać na pomoc.

Gdy wyjdziesz z pałacu, idź w lewo i uaktywnij słup graniczny. Idź dalej i skręć w pierwsze przejście po lewej. Idź przed siebie, zeskocz na półkę skalną poniżej i idź na południe do wioski Uschtenhiem. Przeszukaj ją dokładnie i skieruj się na północ. Po drodze napotkasz dwie jaskinie. W jednej z jaskiń, jakie miniesz, jest Fontanna Krwi. Idź tak długo aż dotrzesz do Mrocznego Edenu (Dark Eden). W Mrocznym Edenie wezwiesz na pomoc Voradora, który rozpocznie walkę z Malekiem.



W tym czasie Ty będziesz musiał pokonać Bane - Czarnoksiężnika Natury i Dejoule - jego służkę. Po pozbyciu się ich zdobędziesz Hełm Maleka (Malek's Helmet), który naprawi kolumnę konfliktu, Truciznę Poroża (Antler's Bane) do naprawienia kolumny natury oraz Pelerynę Izolującą Dejoule (Dejoule's Insulating Cloak) naprawiającą kolumnę energii. Znajdź też Cielistą Zbroję (Flesh Armor) i czar Śmierć Duchowa (Spirit Deatch). W Mrocznym Edenie, po jego wschodniej stronie znajdź wejście do jaskini. Wejdź tam. Gdy wydostaniesz się na powierzchnię idź na południe. Na północny-wschód od słupa granicznego (który oczywiście musisz uaktywnić) jest wejście do jaskini. Przyjdź tutaj, kiedy będzie pełnia księżyca, a Ty zdobędziesz Czar Piorunów (Lightning Spell).

Idź dalej na południe, aż do miasta Avernus. Jest doszczętnie zrujnowane. Jedynym miejscem, do którego możesz dotrzeć, jest Katedra Avernus (Avernus Cathedral). Wewnątrz zmierzysz się z Azimuth the Planer - niebezpieczną potworą, która wyśle do walki przeciwko Tobie dwa demony. Gdy już pokonasz obydwa oraz Azimuth, zabierz jej oko (Azimuth's Eye). Naprawia ono Kolumnę Wymiaru. Znajdź także Widmową Zbroję (Wraith Armor) i Soul Reaver - jedną z najpotężniejszych broni, jaką możesz operować.

Na zewnątrz uaktywnij kolejny słup graniczny. Zostaniesz przeniesiony do Kolumn Nosgoth. Umieść tam oko Azimuth w kolumnie wymiaru. Dowiesz się także, że teraz musisz znaleźć króla Willendorfu - Otmara. Aby to osiągnąć, powinieneś rozbudować swój Czar Przebrania do czaru Atrakcyjne Przebranie (Beguile). Transformujesz dzięki niemu w uroczego arystokratę, co pozwala Ci na lepszy kontakt z mieszkańcami miast i wsi. Zamień się w nietoperza i leć do ostatnio uaktywnianego słupa granicznego.

Skieruj się na wschód. Miniesz dwa obozy. Przy drugim (czerwone namioty) uaktywnij słup graniczny i idź do jaskini (jest na północny wschód od obozu). Tam znajdziesz jeden z najsilniejszych czarów - Zagładę Duchową (Spirit Wrack). Dzięki niemu uzyskasz kontrolę nad każdym wrogiem, poza tymi najpotężniejszymi.

Wyjdź z jaskini i idź dalej na południe. W jednej z jaskiń po drodze jest Fontanna Krwi. Napij się z niej. Twoja siła wzrośnie i będziesz mógł przesunąć wielkie szare głazy. Idź dalej na południe. Skręć w pierwsze przejście w prawo, zetnij drzewa i wejdź do jaskini. Jest tam jeszcze jedna Fontanna Krwi. Wróć na drogę i idź dalej na południe, aż do słupa granicznego. Uaktywnij go i leć do Willendorf.

Idź maksymalnie na wschód, aż do jaskini, gdzie znajdziesz czar Atrakcyjnego Przebrania (Beguile). W takim przebraniu możesz wejść do Zamku Willendorf. Spotkasz tam króla Otmara. Opowie Ci on, jak zaprzedał duszę własnej córki Elzevirowi Lalkarzowi (Elzevir the Dollmaker). Dowiesz się także, że ten, kto przywróci córkę Otmara do życia, otrzyma w nagrodę królestwo.

Po wyjściu od Otmara idź na południe do tunelu prowadzącego do Lalkarza. Gdy wyjdziesz na powierzchnię, idź na dół do wejścia prowadzącego do Ukrytej Fortecy (Hidden Fortress). Użyj czaru Zagłada Duchowa (Spirit Wrack), aby przejąć kontrolą nad strażnikami Nemesis i przełącz oba przyciski, a otworzysz wrota. Idź na północ, uaktywnij kolejny słup graniczny

Te dziwaczne konstrukcje nazywane są umownie słupami granicznymi. Każdy z nich posiada w swojej podstawie przełącznik, który musisz uaktywnić.

Jedyne miejsca, gdzie możesz nagrać stan gry, schowane są w jaskiniach i wyglądają, jak czerwona odmiana słupów granicznych.

Fontanny Krwi porozrzucane po świecie Nosgoth są w stanie dostarczyć Ci specjalnych umiejętności. Pamiętaj jednak, że z każdej z nich możesz pić tylko raz!

Kolumny Nosgoth - to tutaj muszą trafić wszystkie artefakty, które otrzymasz, pokonując swoich wrogów. I tutaj właśnie stoczysz swoją ostatnią walkę.

ROZWIĄZANIE ▲ ROZWIĄZANIE ▲

MAPA NOSGOTH

i podążaj ciągle na północ. Miń Stahlberg i skieruj się na zachód, do Pałacu Lalkarza. Ponownie użyj czaru Zagłada Duchowa - tym razem na kukiełce i otwórz drzwi. Wejdź do Pałacu Lalkarza. Zabij jego właściciela i zabierz Lalkę (Dollmaker's Doll). Zanieś ją do króla Otmara. Gdy jego córka powróci do życia, odmówisz przyjęcia królestwa. W zamian poprosisz o armię. Dzięki niej pokonasz armię Nemesis. Podczas bitwy utrzymaj się przy życiu tak długo, aż zostaniesz teleportowany.

Tak naprawdę to zostaniesz przeniesiony o 50 lat w przeszłość. Idź na północ, do Stahlberg. Przeszukaj całe miasto i idź dalej na północ, aż do Twierdzy Williama Sprawiedliwego (Stronghold of William the Just). Wejdź do niej i zabij Williama Sprawiedliwego. Jest najtrudniejszym do pokonania przeciwnikiem. Stosuje Soul Reaver, ale na szczęście nie jest zbyt szybki. Gdy go zabijesz, pojawi się zgraja żołnierzy. Jedynym sposobem na nich jest użycie czaru ochronnego (Repel Spell). Po zabiciu Williama otrzymasz Wehikuł Czasu (Time Streaming Device). Dzięki niemu przeniesiesz się do teraźniejszości.

Idź maksymalnie na południe. Zorientujesz się, że zabijając Williama Sprawiedliwego 50 lat temu zmieniłeś teraźniejszość. W jej nowej wersji wszyscy urządzają polowania na wampiry. Gdy zobaczysz scenę ścięcia Voradora, zabij ludzi, którzy Cię zaatakują, a spotkasz Moebiusa - mędrca z wyroczni. Zabij wszystkie jego sługi i na koniec jego samego. Zabierz także jego klepsydrę - posłuży do naprawienia kolumny czasu.

Zostaniesz automatycznie przeniesiony do Kolumn Nosgoth. Spotkasz tam Mortaniusa i Anacrotha. Jak się okaże, to Mortanius stoi za Twoją śmiercią i zmartwychwstaniem pod postacią wampira. Między dwoma potęgami wybucha walka, którą wygrywa Mortanius. Wtedy do walki z nim stajesz Ty. Gdy go pokonasz, odrodzi się jako Mroczne Istnienie (Dark Entity). Zabierz Mortanius' Death Orb, która naprawia kolumnę śmierci i Wagę Anacrotha (Anacrothe's Scales) służącą do uzdrowienia kolumny stanów. Zabij teraz Mroczne Istnienie.

Gdy tego dokonasz, zostanie dana Ci moc decydowania o przyszłości Nosgoth. Możesz strącić tę krainę na dno piekieł, lecz możesz także ją ocalić. Wybór należy do Ciebie.

Adam Gregrowicz

DARK REIGN

wymagania:
Pentium 90
16 MB RAM,
CD-ROM,
Win 95,

Strategiczna

producent: AURAN
wydawca: ACTIVISION
polski dystrybutor: OPTIMUS BIS

Dark Reign stanowi pewien przełom w dziedzinie gier „real time strategy". Po raz pierwszy nie wystarczy zbudować oddziału czołgów i wysłać na przeciwnika, jak miało to miejsce choćby w ***Command and Conquer*** i następnych jej częściach. Wprawdzie wyprodukowanie najlepszych czołgów może przeważyć szalę zwycięstwa, lecz zanim pojawi się szansa ich wytworzenia, należy zrobić tak dużo unowocześnień, że nieraz po prostu nie starczy na to czasu. Kluczem do zwycięstwa jest więc dokładne poznanie jednostek. Niniejsze rady i porady stanowić będą właśnie pomoc w ich lepszym poznaniu. Posiadając wiedzę na temat posiadanych jednostek, a także jednostek wroga, niejednokrotnie pozwoli to na szybkie i właściwe podjęcie decyzji.

Każda ze stron Imperium i Freedom Guards posiada osobne misje, osobne jednostki. Jednakże postępowanie, zwłaszcza na początku jest identyczne. Jak zapewne wiesz w grze najważniejsze są dwa zasoby: woda oraz Taelon. Pierwsza stanowi jedyne źródło uzyskiwania dochodów, druga jest elektrownią dla Twoich budynków. Najważniejszą czynnością jest znalezienie źródła wody. W okolicach tego miejsca, najlepiej bezpośrednio nad źródełkiem, warto postawić odpowiedni budynek przetwarzający wodę. Następnie zbuduj

tam też kwaterę główną, baraki oraz Assembly Plant produkujący lepiej uzbrojone pojazdy. Ważne budynki otaczaj wieżyczkami, zwłaszcza źródło wody i Taelonu. Rób to także przy mostach i wąskich przejściach. Wykorzystuj ukształtowanie terenu i możliwość chowania się za drzewami. Odkrywanie terenu na początku nie ma zbyt dużego sensu, gdyż natychmiast jednostka zostanie zniszczona przez wroga i stanowić będzie doskonałą prowokację do ataku.

W grze dostępnych jest jeszcze szereg opcji, opisanych w instrukcji, pozwalających na formowanie oddziałów, szpiegowanie, niszczenie. Nie sposób było o tym wszystkim napisać, gdyż zajęłoby to pewnie cały numer. W zasadzie nie ma tutaj recepty na końcowy sukces. Należy dokładnie przeczytać cele misji i dobrać odpowiednie wojsko. Nic prostszego. Sytuacja się jednak komplikuje, gdy przeciwnikiem będzie nie komputer, lecz człowiek.

W trybie multiplayer można zastosować wiele taktyk. Oto przykładowe:

1. Znaleźć zasoby wody.
2. Zbudować 4 Assembly Plants.
3. W każdym z nich ustawić produkcję innych jednostek, tak byś miał około 10 różnych.
4. Nakaż im z menu szukać i niszczyć (seek and destroy).
5. Możesz też zbudować 5-6 Assembly Plants i rozpocząć produkcję hellstorm artillery. Mając już kilkadziesiąt sztuk wygrana będzie blisko.
6. Wyprodukuj 40 szpiegów i ukryj ich między drzewami nakazując szpiegowanie. W ten sposób rozpoznasz całą mapę i zdobędziesz wszystkie informacje o wrogu.

Oczywiście, nie musisz stosować się do żadnej z tych taktyk. Każdy ma swoją koncepcję gry i starać się będzie po swojemu odnieść zwycięstwo. Z pewnością więcej satysfakcji przyniesie gra w tym trybie, kto wie, może kiedyś w Internecie powstanie identyczna liga, jak w przypadku ***C&C*** oraz ***C&C: Red Alert***?

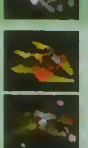
Arkadiusz Matczyński

JEDNOSTKI DOSTĘPNE WYŁĄCZNIE W KAMPANII

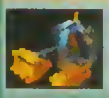
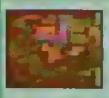
NAZWA	OPIS
Hostage Takers i Suicide Zombies (wyłącznie Imperium)	Nie chciałbyś zabrać kilku piechurów, wręczyć im bombę i odesłać do bazy? Na to pozwolą Ci właśnie wyżej wymienione jednostki. Tylko Hostage Takers jest uzbrojony, z kolei Suicide Zombies jest bardzo wolny. Nie oznacza to, że jednostki te mogą bezpośrednio walczyć z wrogiem - stworzone są do innych celów. Ponadto musisz mieć kilku Hostage Takers w grupie, to właśnie oni potrafią wykreować w szybkim tempie Suicide Zombies. Nimi z kolei śmiało możesz atakować budynki wroga.
Water Contaminators (dla obydwu stron)	Dość ciekawa jednostka, która zniszczy źródło wody. Jest to przydatne wówczas, gdy wytropisz źródełko,' z którego czerpie wodę przeciwnik i pozbawisz go najcenniejszego zasobu. Jednostka jest bardzo, bardzo wolna. Ponadto nie jest uzbrojona, więc bez ochrony nie dotrze do celu.

SUPLEMENT SUPLEMENT SUPLEMENT

JEDNOSTKI FREEDOM GUARD

Jednostka	NAZWA	OPIS
	Constructor Rig	Jednostka, od której wszystko się zaczyna. To dzięki niej możesz postawić każdą konstrukcję. Jest bezbronna i po otrzymaniu kilku strzałów ginie.
	Raider i Mercenary	Obie jednostki stanowią rdzeń piechoty. Raiders jest uzbrojony w słaby laser i bardzo mało odporny, natomiast Mercenaries jest bardziej odporny i posiada skuteczniejszą broń. Obie jednostki poruszają się wolno i mają ograniczony zasięg broni. Są nieskuteczni w walce z jednostkami Shredder oraz SCARAB artillery.
	Scout	Scouts są świetnymi jednostkami, chociaż prawdopodobnie nie zdajesz sobie z tego sprawy. Dzięki zwiadowcom możesz śmiało przemierzać teren i zorientować się w położeniu wieżyczek, a nawet bazy wroga. Jednostki są szybkie i mają duży zasięg widoczności. Zwiadowcy nie posiadają żadnego uzbrojenia, więc stanowią łatwy cel dla przeciwnika. Tym niemniej, nie będące w ruchu, są niewidoczni dla wroga. W przypadku zaobserwowania zbliżającego się przeciwnika, natychmiast zatrzymaj zwiadowcę i po jego odejściu ponów akcję. Tylko w ten sposób masz szansę pomyślnie zakończyć misję.
	Sniper	Snajperzy posiadają największy zasięg strzału i potrafią się maskować. Stanowią więc niezbędną, w niektórych momentach jednostkę. Najskuteczniejsi są w ataku na piechotę, chociaż radzą sobie także z lepiej uzbrojonymi jednostkami, a nawet budynkami. Podobnie do wszystkich oddziałów piechoty, snajperzy także są nieodporni na atakl jednostek Shredders. Nie są zbyt dobrze uzbrojeni, lecz umiejętność maskowania się znacznie wydłuża ich żywotność.
	Infilitrator	Infiltrator jest rodzajem szpiega. Potrafi znaleźć i ukraść potrzebną Ci rzecz, np. z centrum treningowego plany tworzenia jednostki, przez co możesz w krótkim czasie wytworzyć dokładnie to samo, co przeciwnik. Przypomina się dobry stary inżynier z Command & Conquer. Słaba wytrzymałość i brak broni powodują, że jest łatwym kąskiem dla wroga. Dodatkowo po wykradzeniu planów, przeciwnik natychmiast zostaje zaalarmowany i rusza w pościg, warto więc mieć w pobliżu jakąś grupkę osłaniającą drogę ucieczki. Nigdy nie kieruj się tą jednostką do wieżyczek - śmierć natychmiastowa.
	Field Medic I Mechanic	Kluczowe postacie w grze. Obydwie jednostki służą do naprawy, jedna ludzi, druga pojazdów. Również obydwie są nieuzbrojone, posiadają słabą wytrzymałość, muszą więc koniecznie stać w drugiej, a lepiej trzeciej linii, jak najdalej od bezpośredniego ognia. Mechanic niejednokrotnie uratuje Cię przed dużym wydatkiem naprawiając Freighters, warto więc mieć go w pobliżu.
	Flak Jack	Te jednostki pojawią się dopiero w późniejszych scenariuszach. Nie mają zdolności ataku jednostek naziemnych i budynków, za to w szybkim czasie radzą sobie z jednostkami latającymi, również Sky Fortress. Flak Jack jest wolny, zaś uzbrojenie dotyczy wyłącznie broni przeciwlotniczej (nie obroni się więc przed jednostkami lądowymi). Poza tym warto pamiętać, że pojedynczy Flack Jack nie stanowi aż takiego zagrożenia, jak kilka zgrupowanych jednostek (5-6).
	Saboteur I Martyr	Sabotażysta potrafi obniżyć wytrzymałość budynku o połowę, zaś Martyr jest pod tym względem jeszcze lepszy. Obydwie jednostki nie noszą żadnej broni, a wytrzymałość ich jest średnia. Nigdy nie puszczaj tych jednostek bez eskorty.
	Spider Bike	Szybka jednostka, średnio uzbrojona, skuteczniejsza przeciwko pojazdom niż piechocie. Jest raczej kiepska, zwłaszcza gdy atakuje ją piechota, jednakże duża szybkość sprawia, że w razie niepowodzenia możesz szybko wziąć nogi na pas.
	Skirmish Tank	Skuteczna jednostka zarówno przeciw jednostkom latającym, jak i naziemnym. Uzbrojona w rakiety, sieje nie lada spustoszenie. Nie radzi sobie z atakami Exterminatora oraz Tachion Tank. Uważaj także na Sky Fortress, która zniszczy pojedynczą jednostkę bez problemu, choć już zgrupowane Skirmish Tanks na to nie pozwolą. Możesz ich także używać do niszczenia Neutron Accelerator Turrets. W ofensywie świetnie radzą sobie z Plasma Turret i w późniejszych scenariuszach doskonale nadają się do eskortowania. Z obroną jest trochę gorzej, musisz więc koniecznie szybko naprawiać uszkodzone jednostki.
	Tank Hunter	Tank Hunter jest skuteczną jednostką przeciwko pojazdom i budynkom wroga. Niestety, niezbyt daleki zasięg sprawia, że trzeba nimi podchodzić dosyć blisko, co pozwala na skuteczniejszą obronę przeciwnika. W drugiej linii nic im nie grozi, niestety po kilku strzałach musisz pożegnać się z jednostką. Stąd też niezbędna będzie mieszana grupa pojazdów, a także jednostka naprawcza.
	Triple Rail Hover Tank	Świetny zasięg i skuteczność przeciwko uzbrojonemu po zęby przeciwnikowi to główne zalety tych jednostek. Uwidoczniają się one, gdy masz ich chociaż niewielką grupkę. Są bezbronne na ataki lotnicze. Ich szybkość stanowi dodatkowy atut, by... uciekać w razie dostrzeżenia dużej grupki piechoty, bowiem wytrzymałość na te właśnie jednostki jest stosunkowo niewielka. Grupa Triple Rail Hover Tank razem z innymi uzbrojonymi jednostkami poradzi sobie z Neutron Accelerators. Jednostki te niestety są bardzo drogie, więc koniecznie dbaj o nie i w odpowiednim momencie naprawiaj. Woda nie stanowi dla nich problemu, dlatego też miej zawsze w pobliżu jakiegoś mechanika. Najlepiej zostaw go po drugiej stronie rzeki, dzięki czemu szybko dotrzesz Triple Rail Hover Tankiem do niego i po naprawie powrócisz do walki.
	Phase Tank	Jednostka posiada identyczny zasięg jak Skirmish Tank. Nie może atakować jednostek latających, na szczęście doskonale radzi sobie z naziemnymi oddziałami. Również nie ma obrony przeciwlotniczej, więc jest to jej najsłabszy punkt. Ogólnie wytrzymałość jest dość duża, lecz gdy jednostka zostanie ciężko ranna, nie uczestniczy już w dalszej walce.
	Rapid Armored Transport	Jednostka służąca do transportu. Mieści się na niej do pięciu oddziałów piechoty. RAT posiada naturalny kolor, dzięki czemu potrafi się wtopić w otoczenie. Posiada niską wytrzymałość, jednakże potrafi się poruszać po terenach, na które nie dostanie się zwykła jednostka. Ponadto charakteryzuje się małą szybkością, więc jakaś eskorta też by się przydała.
	Sky Bike i Outrider	Są to dwie jednostki latające. Sky Bikes są małymi bombowcami potrafiącymi zniszczyć dowolną jednostkę, jak i budynek, podczas gdy Outriders mogą atakować tylko nieruchomy cel naziemny, przy czym przysparzają więcej szkód. Obydwie jednostki są mało odporne na ataki Bions, Air Defense Sites, Plasma Turrets, Mobile Air Defense Units i Cyclones.
	Hellstorm Artillery	Jest to najsilniejsza jednostka, posiadająca niesamowity zasięg i ogromną siłę. Nigdy nie pozostawiaj jej samej. Jest bardzo wolna, więc stanowi doskonały cel dla wroga, dlatego też zawsze wysyłaj ją z eskortą, która powinna stać w drugiej linii. Poza tym grupka złożona z 6-7 tych samych jednostek stanowi najlepszy atak.
	Phase Runner	Phase Runner dostępny jest wyłącznie po dokonaniu upgrade'u Phasing Facility. W odróżnieniu od pozostałych jednostek, ma możliwość poruszania się wszędzie. Na jego pokład możesz załadować pięć oddziałów piechoty oraz czołg. Niezbyt duża wytrzymałość. Jeśli nie jest załadowany, trudniej go trafić i jego wytrzymałość wzrasta.
	Freighter I Hover Freighter	Obie jednostki służą do transportowania Taelonu oraz świeżej wody, ale mimo wszystko Hover Freighter jest lepiej uzbrojony i szybszy. Dosyć duża wytrzymałość, biorąc pod uwagę, że są to jednostki, którymi nie walczysz. Oczywiście, nie pozwól, by ktoś je bezkarnie niszczył, bo kosztują trochę pieniędzy. Jeśli już koniecznie musisz transportować złoża z dużej odległości, to zapewnij jej od czasu do czasu ochronę i koniecznie naprawiaj uszkodzenia.
	Shock Wave	Niewielki zasięg i bardzo wolna jednostka. Najlepiej nadaje się do niszczenia budynków wroga. Shock Waves jest niestety mało wytrzymały i skuteczny wyłącznie wówczas, gdy może stać blisko bazy, ostrzeliwując ją i jednocześnie nie będąc ostrzeliwanym. Wygląda to raczej na utopię, lecz taki jest fakt. Uważam, że bez tej jednostki można się doskonale obejść.

JEDNOSTKI IMPERIUM

Jednostka	NAZWA	OPIS
	Constructor Rig	Patrz: jednostki Freedom Guard.
	Guardian	Podstawowa jednostka piechoty Imperium. Jest bardzo tania i można szybko wyprodukować większą ich ilość, co w razie ataku może uchronić bazę przed zniszczeniem. Poruszają się bardzo wolno, są mało wytrzymałe na strzały przeciwnika, a zasięg ich broni także pozostawia wiele do życzenia. Piechotę najlepiej używać do walki ze Spider Bike, gdyż tamte nie radzą sobie z poruszającymi się ludźmi. W każdym innym przypadku tylko duża grupa piechurów może stawić jakiś opór.
	Bion	Przeciwieństwem Guardian są oddziały wojowniczych cyborgów. Strzelając ze swojej plazmowej broni, mogą zniszczyć zarówno przeciwników na ziemi, jak i w powietrzu. Bion jest bardziej odporny, lecz nadal podatny na ataki wroga, zwłaszcza jeśli jest to artyleria. Porusza się dosyć wolno, więc o ewentualnej ucieczce nie ma mowy. Używaj jej w kombinacji z innymi uzbrojonymi jednostkami. Razem z artylerią będziesz mógł ją wykorzystywać w późniejszych misjach jako eskortę.
	Exterminator	Kawaleria może poruszać się po całym terenie walki. Używając jej, znacznie osłabisz uzbrojone oddziały przeciwnika. Skuteczniejsza jest przeciwko jednostkom posiadającym lepsze uzbrojenie, niż przeciw słabo wyposażonym oddziałom (np. piechocie). Z kolei nie radzi sobie zbyt dobrze z obroną, a na ataki z powietrza nie ma żadnego oręża. Średnia wytrzymałość, zwłaszcza na ataki piechoty oraz jednostek powietrznych. Zaletami jest z kolei szybkość, a także mocny atak. Najskuteczniejsze oddziały kawalerii powinny składać się z pięciu jednostek. W przypadku złego obrotu sprawy i napotkania zbyt dużego oporu ze strony przeciwnika, szybko wycofaj oddziały, by je podleczyć. I tak nikt Cię nie dogoni.
	Infiltrator	Jednostki te służą do wykradania planów Freedom Guard. Jeśli potrzebujesz jakiejś jednostki, wyślij ich do Assembly Plant, zaś jeśli chcesz mieć jego konstrukcje, zajmij Headquarters. Jednostka ta jest bezbronna. Potrafi poruszać się w miarę szybko, lecz koniecznie musisz zapewnić jej obronę w drodze powrotnej. Powinna wracać tą samą trasą. Unikaj piechoty, a do wrogich wieżyczek się nie zbliżaj.
	Amper	Amper to identyczna jednostka, jak Medic u Freedom Guard. Służy więc do leczenie zranionych jednostek piechoty. Uleczona jednostka po pewnym czasie ponownie zaczyna odnosić rany (jest bowiem zatruta) i dopiero skierowanie jej do szpitala przynosi całkowite uzdrowienie. Brak możliwości ataku przy pomocy zwykłej broni, za to może zarazić wroga wstrzykując truciznę. Jednostka jest powolna i mało odporna, stanowi więc łatwy cel dla wroga.
	Mobile Air Defense (MAD)	MAD nie może atakować budynków i wojsk lądowych, za to świetnie radzi sobie z oddziałami powietrznymi wroga. Jeśli nie będzie miała kontaktu z wojskami naziemnymi stanowiącymi wsparcie, to odporność ma najlepszą ze wszystkich latających jednostek, w przypadku ataku z lądu, dość szybko ją traci.
	Scout Runner	Scout Runner są niezwykle użytecznymi jednostkami, zwłaszcza w początkowych misjach. Zasięg ich broni jest wystarczający, by niszczyć wrogie wieżyczki, bez uszczerbku na zdrowiu. Są mało odporni, a ich broń kiepska. Jednakże w dużej grupie szybko poradzą sobie z atakiem przede wszystkim na wieżyczki, jak i inne budynki wroga.
	Plasma Tank	Czołg plazmowy posiada świetną siłę ataku, lecz niewielki zasięg w porównaniu do Skirmish Tank. Słabe uzbrojenie, niemożność atakowania wieżyczek, ze względu na niewielki zasięg, zastąpiony jest poruszaniem się po każdym terenie.
	Tachion Tank	Najlepsza jednostka, posiadająca super zasięg, świetną siłę ognia i rewelacyjne uzbrojenie. W zasadzie ta jednostka nie ma żadnych słabych stron. Jedyny malutki punkcik słabości stanowi kiepska odporność na atak z powietrza. Warto o tym pamiętać. Najlepiej jest zgrupować 6 takich jednostek wraz z kilkoma oddziałami MAD w późniejszych misjach. Taką formację ciężko będzie zniszczyć. Koszt wytworzenia takiego czołgu jest bardzo wysoki, więc pamiętaj także o naprawach.
	Shredder	Shredder działa na zasadzie walca, który potrafi zmiażdżyć piechotę wroga, jednakże na wszystkie pozostałe jednostki nie ma broni, więc stanowi dla nich łatwy cel. Nie posiada żadnej obrony dla pojazdów wroga. Zasięg jest praktycznie zerowy, gdyż tylko bezpośredni kontakt z piechotą pozwala na zniszczenie celu. Wytrzymałość jest więc dobra w stosunku dla piechoty, lecz dla każdej innej jednostki bardzo słaba.
	Recon Drone	Jednostka powietrzna posiadająca słabą zdolność ofensywną i stanowi coś na wzór zwiadowcy. Bardzo słaba wytrzymałość, wystarczy oddział kilku Air Defense Site, by Recon Drone przeszedł do historii.
	Invader Troop Transport	Ten transportowie mieści pięć oddziałów piechoty, a ponadto posiada pistolet laserowy i może się poruszać po całym terenie. Całkiem niezły, jeśli dodać, że uwzględnia także możliwość własnej obrony. Oczywiście, nie licz na to, że zniszczysz jakąś dużą grupę jednostek.
	Cyclone I Sky Fortress	Obydwie jednostki należą do grupy sił powietrznych. Cyclone to skrzyżowanie myśliwca z bombowcem. Grupa złożona z 8-9 takich jednostek potrafi wykończyć niejeden budynek wroga. Sky Fortress jest nieco gorszą bronią, chociaż dwukrotny nalot potrafi zniszczyć Heavy Rail Platform.
	S.C.A.R.A.B	Niesamowity zasięg, możliwość ataku powietrznego i dobra zdolność defensywy to główne atuty tej jednostki artyleryjskiej. Jedynym mankamentem jest powolność, z jaką się porusza. W żadnym wypadku nie powinieneś pozostawiać jej samej, gdyż jej wytrzymałość jest nienajlepsza. Oczywiście, nie wysyłaj jej także w pojedynkę, miej grupę przynajmniej 7 jednostek.
	Freighter I Hover Freighter	Patrz: Jednostki Freedom Guard.

SHADOWS OVER RIVA

wymagania:
486/33 Mhz,
8 MB RAM,
CD-ROM,
SVGA,
DOS

Role-playing

producent:
SIR-TECH
wydawca:
SIR-TECH
polski dystrybutor:
- -

Witam wszystkich miłośników rolplejów i zapraszam na wycieczkę po pięknej krainie zwanej Arkanią. Oto szereg wskazówek mogących pomóc Ci w niezliczonych przygodach, prowadzących do rozwiązania zagadki tajemniczego miasta Riva.

TWORZENIE POSTACI

Chociaż program umożliwia rozpoczęcie zabawy gotową drużyną, stworzoną i wyekwipowaną przez autorów, raczej odradzam korzystanie z takiego zestawu. Nie, żeby nie dało się nim grać, wręcz przeciwnie, jednak pójście na łatwiznę może spowodować trudności na dalszym etapie przygód. Rzecz w tym, iż otrzymujesz bohaterów niejako uniwersalnych, przygotowanych do wielu profesji. Oznacza to, iż ich charakterystyki są „średnie", np. zwiadowca jest jednocześnie takim sobie strzelcem i nienajlepszym wojownikiem. Wydaje mi się, że najlepiej sprofilować swój zespół do konkretnych zadań, a to umożliwia tylko własnoręczna generacja postaci. Nie mniej ważnym powodem okazuje się magia, pełniąca w grze jedną z głównych ról. Chodzi o to, że każda dostępna rasa posiada odmienny zestaw czarów, a Tobie mogą być potrzebne zupełnie inne zaklęcia, niż te, które dostałeś wraz z pozostałymi atrybutami.

Jeśli idzie o skład drużyny, to istnieje kilka rozwiązań, dlatego przedstawię tylko jeden z nich, moim zdaniem najlepszy. Początkowo grupa będzie składała się z sześciu bohaterów, potem może przyłączyć się do Ciebie jeszcze jeden. Ta liczba, wbrew pozorom, wcale nie jest taka duża, dlatego należy rozsądnie rozplanować rozłożenie cech postaci. Uważam, że absolutne minimum to dwóch wojowników w grupie. Nie mam tu zresztą na myśli osób powiązanych z innymi zawodami, takich jak zwiadowca. To powinni być typowi żołnierze. Po co Ci oni? Uzbrojeni i opancerzeni po zęby będą w stanie przez bardzo długi czas (powiedzmy dwie godziny czasu rzeczywistego) odpierać ataki przeważających sił przeciwnika, co pozwoli pozostałym członkom zespołu przygotować działanie ofensywne innego typu (np. ostrzelać wroga z łuku lub kuszy).

Poza nimi potrzebujesz co najmniej dwóch łuczników. W tej roli świetnie sprawdza się silvan elf, który ma tę dodatkową zaletę, że dysponuje całkiem niezłą pulą czarów. Drugim strzelcem może zostać zwiadowca, bądź następny elf. Broń miotająca ma tę przewagę nad wszelkimi mieczami i sztyletami, że można jej używać na odległość (czasem nawet całkiem dużą), a poza tym charakteryzuje się bardzo dużą celnością, około 85 procent. Oczywiście, staje się bezużyteczna w walce bezpośredniej, dlatego impet ataku wroga muszą przyjąć na siebie wojownicy. Co do wyboru odpowiedniego sprzętu, to musisz wiedzieć, iż najlepszą bronią są w grze długie łuki (extra long bow). Obok nich bardzo groźne okazują się także kusze, jednak raczej bym ich nie polecał ze względu na duży ciężar.

Kolejny wybór dotyczy magów. Czarami może posługiwać się sześć ras: magician, elf, silvan elf, ice elf, witch oraz druid. Najrozsądniejsze wydaje się wybranie takich postaci, abyś miał najpełniejszy zestaw zaklęć. Poza tym niektóre zaklęcia winny się pokrywać, zwłaszcza bojowe, co ułatwi Ci nieco walkę. W tym względzie bezcenny wydaje mi się czar Evil Eye, który pozwala przejąć kontrolę nad przeciwnikiem i zmusić go, by stanął po Twojej stronie. Najlepsze parametry pod względem wachlarza zaklęć daje chyba kombinacja: mag, druid i któryś z elfów. Ten pierwszy zawsze wyposażony jest w potężną magiczną różdżkę, z którą się zresztą nie rozstaje, pozwalającą tworzyć bardzo potężną magię. Kapłani drzew z kolei są nieco gorsi w walce, za to łatwo oddziałują na psychikę wrogów. Elfy natomiast wydają się łączyć cechy obu poprzednich rodzajów. Z góry zaznaczam, że czarodzieje nie powinni mieszać się w walkę bezpośrednią, jeśli nie zachodzi taka potrzeba (np. bój z druidem). Ich miejsce jest z tyłu. Oczywiście, jeśli chodzi o magię, można zastosować inną kombinację, bowiem niezwykle przydatna okazuje się wiedźma (witch) dysponująca imponującymi zaklęciami wojennymi. Nie zapominaj jednak, że Twój zespół musi posiadać przynajmniej dwójkę bohaterów władających czarami uzdrawiającymi (zwłaszcza balm of roond). W czasie wędrówek po bezkresnych krainach będą Ci bardzo potrzebne. Aby ułatwić wybór, umieszczam dalej tabelkę obrazującą możliwości ras pod tym względem.

I jeszcze jedno - potencjalne możliwości rozwoju postaci. Przede wszystkim polecam grę na poziomie trudności „advanced". Rzecz jasna, stopień skomplikowania zagadek rośnie, jednak wtedy masz bezpośredni wpływ na przydzielanie dodatkowych punktów rozwojowych. W wersji podstawowej podczas awansu postaci możesz jedynie wybrać przyrost cechy pozytywnej i negatywnej oraz rozdzielić punkty życia i magii. Tymczasem chodzi o to, aby osobiście decydować o podwyższaniu cech specjalnych, takich jak umiejętności walki wręcz czy strzeleckie. Na niższym poziomie trudności komputer dokonuje tu wyboru losowego, co często z Twojego punktu widzenia może być po prostu niekorzystne. Po co bowiem czarodziejowi zwiększenie cech strzeleckich? W przypadku, kiedy osobiście wybierasz umiejętności, możesz wszystkie punkty przeznaczać na rozwój bohatera w jednym, konkretnym kierunku. Moje doświadczenia wskazują, iż jest to najlepsza droga do osiągnięcia sukcesu.

SPRZĘT

Bardzo ważnym elementem rozgrywki jest ekwipunek. Wbrew pozorom, jego dobór nie należy do zajęć łatwych, tym bardziej, że każda postać ma ograniczony udźwig. Zacznijmy może od uzbrojenia i opancerzenia. Asortyment broni jawi się zaiste jako imponujący. W czasie gry spotkasz zestaw kilkudziesięciu rodzajów sprzętu do zabijania, począwszy od drewnianych drągów, a skończywszy na halabardach. Na samym początku posiadane przez Ciebie egzemplarze wystarczą w zupełności, jednak wkrótce ich wymiana stanie się niezbędna. Wojownikom polecam broń oburęczną, charakteryzującą się sporą siłą rażenia, posiadającą jedną wadę. Postać jej używająca jest słabsza w obronie, którą zapewnia jednie tarcza trzymana w jednej ręce. W takim wypadku należy zamienić sprzęt na obsługiwany jedną ręką, natomiast w drugiej umieścić odpowiednią osłonę. Oczywiście, powoduje to zmniejszenie siły ataku, ale nie ma nic za darmo. Generalnie podczas zakupów oprzyrządowania winieneś kierować się ceną, bowiem dobra broń jest droga. Pamiętaj też, że nie wszystkie rasy mogą obsługiwać Ich dowolny rodzaj. Dodatkowo, każdy członek drużyny oprócz oręża podstawowego musi mieć także zapasowy, w postaci sztyletów lub noży. Strzelcom przyda się on, gdy zostaną otoczeni, a poza tym niektórzy przeciwnicy ulegają tylko krótkim narzędziom. Jeśli chodzi o pancerze, są one niezwykle istotne podczas walki i znacząco minimalizują skutki ataków. Problemem staje się jedynie przeciążenie bohatera zbyt dużą ilością żelastwa, które musi na so-

bie nosić. Mam tu szczególnie na myśli zbroję płytową, uzupełnioną przez naramienniki i nakolanniki wraz z hełmem i ciężkimi butami. Postać taka ma trudności z poruszaniem się (mniej punktów w czasie walki) i znacząco spada jej skuteczność trafień. Jeśli zatem przez dłuższy czas okładasz bezskutecznie przeciwnika, być może warto zdjąć z siebie trochę ciężaru. Oczywiście, poszczególne rasy mogą ubrać tylko niektóre rodzaje wyposażenia, co dotyczy szczególnie zwiadowców i postaci posługujących się czarami. Dla nich optymalne rozwiązanie stanowią skórzane kaftany i naramienniki. Wyposażeniem dodatkowym są różnego rodzaju bransolety i opaski. Wypróbuj działanie każdego rodzaju biżuterii na swoich ludziach, bowiem niektóre bardzo się przydają. Nawet jeśli taki przedmiot nie ma żadnych specjalnych zastosowań, można sprzedać go z dużym zyskiem.

Przejdźmy teraz do innego typu przedmiotów. Jak nietrudno zauważyć, po kilku dniach spędzonych w Rivie, znajdziesz tu całe mnóstwo artefaktów, z których nie wszystkie przyniosą wymierne korzyści. Istotną grupę stanowić mogą wszelakiego rodzaju zioła oraz substraty typu butelka wina lub kaktus. Nie ukrywam, że należą one do bardzo cennych, o czym przekonasz się w sklepie, nazwijmy to, „medycyny naturalnej", usiłując skompletować zestaw do uwarzenia najprostszego napoju. Ceny doprawdy zwalają z nóg. Pozornie rośliny stanowią tylko zbędny ciężar, jednak okazują się niezbędne, jeśli chcesz bawić się alchemią. Do tejże dziedziny będzie Ci potrzebny tzw. alchemy set. Jest to przedmiot niezwykle rzadki (znalazłem go tylko trzy razy), nie powinieneś więc go sprzedawać. Oczywiście, możesz zupełnie zrezygnować z warzenia tajemniczych mikstur, jednak stworzenie sobie kilku dodatkowych napojów uzdrawiających przed wyprawą to bardzo rozsądny pomysł.

Niezwykle ważne jest także zwykłe oprzyrządowanie zabierane przez awanturników na co poważniejsze eskapady. Mam tu na myśli liny, sznurową drabinkę, pochodnie, latarnie, żelazne racje żywnościowe oraz bukłaki wody. W licznych podziemiach nabiera znaczenia szczególnie sprzęt oświetleniowy. Dodam dla ułatwienia, że aby zapalić latarnię, jedna postać musi posiadać trzy przedmioty: latarnię właśnie, butelkę oleju oraz krzesiwo (tinderbox). W przypadku pochodni wystarcza to ostatnie.

Poza tym znajdziesz sporo artefaktów, które właściwie nie mają większego znaczenia, na przykład zastawę stołową czy kotły miedziane. Mają one wartość wyłącznie finansową, tzn. po znalezieniu takich przedmiotów powinieneś natychmiast iść je sprzedać.

Następną grupę stanowią wytrychy. Musisz posiadać przynajmniej dwie pary złodziejskich kluczy, a to dlatego, że są one potrzebne prawie w każdej wyprawie. Aha, nie pomyl ich ze zwykłym pękiem otwieraczy, których zastosowanie jest zgoła inne. Jeśli posiadasz kilka specjalnych kluczy, bardzo Ci potrzebnych, możesz dołączyć je do pęku, aby zaoszczędzić miejsca w swoich sakwach.

W tym paragrafie warto wspomnieć też o najprzeróżniejszych artefaktach magicznych oraz klejnotach zdobywanych podczas wędrówek. Tych nie wolno Ci zgubić ani wyrzucić, bowiem nie będziesz mógł ich potem odzyskać, a są niezbędne do ukończenia przygody. Taki przedmiot rozpoznasz po tym, że nie będziesz wiedział, co z nim właściwie zrobić. Znaleziska magiczne to na ogół części garderoby, podwyższające Twoje współczynniki. Przydają się, choć właściwie można się bez nich obejść. Cenną zdobyczą może okazać się magiczna torba z chlebem oraz bukłak z wodą. Pozwalają one uniezależnić się od tawern i zajazdów, w których usługi gastronomiczne są niezwykle drogie.

SPACERKIEM PO RIVIE

Kilka słów chciałbym poświęcić topografii miasta, w którym rozgrywa się przygoda. Choć na pierwszy rzut oka wydaje się ono bardzo duże, w rzeczywistości rozmiarem nie odbiega od skupisk ludzkich znanych z innych gier, prezentując około 40 lokacji dla Ciebie ważnych. Dzielą się one na kilka kategorii. Wyróżnić tu można:

Tawerny - bardzo miłe miejsca, gdzie można w spokoju odpocząć i przyzwoicie zjeść. Dodatkową zaletą lokacji jest możliwość wykorzystania tu specjalnych umiejętności bohaterów. Do takich zaliczyć należy śpiew, muzykę (potrzebny jest Ci instrument, możesz go sobie kupić w dzielnicy Holberkian), granie w pokera, akrobację itp. Jest to dobry sposób na zarobienie kilku groszy, zwłaszcza gdy nie masz ich zbyt wiele. Tawerna „Harbor Maid" jest dla Ciebie szczególnie ważna, gdyż tam spotkasz Tarika, bez którego nie ukończysz rozgrywki. W omawianych miejscach nie możesz spać.

Karczmy (Inns) - równie przyjazne miejsca, w których możesz posilić się, a także udać na spoczynek do jednego z pokoi. Są ich trzy rodzaje, różniące się standardem i ceną. Im lepszą kwaterę wybierzesz, tym szybciej Twoi kompani dojdą do zdrowia. Dodatkowo w karczmie możesz wykorzystać swoje lecznicze umiejętności, poprzez wybór kandydata na medyka oraz potencjalnej ofiary. Jeśli eksperyment się nie uda, nie będziesz mógł w ten sposób leczyć swych ludzi przez kilka najbliższych dni (chyba, że za pomocą magii). Druga sprawa to alchemia. Potrzebujesz do niej składników, alchemy set oraz przepisu na miksturę (wszystkie te elementy musi trzymać jedna osoba!). Zaznaczam, iż wytworzenie specyfiku wymaga wielu godzin przygotowań i może ostatecznie nie dojść do skutku. Inne opcje dotyczą głównie postaci zajmujących się czarami. Chodzi tu o zwykłe użycie magii, rytuał różdżki (tylko magowie - są cztery poziomy „wtajemniczenia", dzięki którym tenże niezwykły przedmiot zyskuje nowe możliwości), a także medytacja, do której potrzebne są liście rośliny zwanej tonny's blossom (powyższa czynność pozwala zamienić punkty astralne na siłę życiową i w ten sposób uzdrowić maga). Polecam Ci szczególnie karczmę „Mighty Fortress", znajdującą się opodal zamku, ze względu na najniższe ceny pożywienia w mieście.

Sklepy - znajdziesz ich kilka rodzajów. U zbrojmistrzów zakupisz dowolny rodzaj sprzętu bojowego, kowale wykują dla Ciebie najprzeróżniejsze zbroje, mistrzowie łuku sprzedają broń miotającą i amunicję do niej, a zielarze oferują zarówno gotowe napoje, jak i składniki do ich wytworzenia. Osobną grupę stanowią handlarze dysponujący wszelakim oprzyrządowaniem dla poszukiwaczy. U wszystkich tych ludzi możesz zarówno kupić, jak i sprzedać dowolny przedmiot. Nie ukrywam, iż jest to główne źródło zarobku, przynajmniej na początku. W cenie są zarówno zioła, jak i cięższa broń. W każdym sklepie możesz podjąć próbę kradzieży, jednak w przypadku porażki, będziesz musiał oddać wszystkie posiadane pieniądze.

Świątynie - kluczowe budowle, do których będziesz często zaglądał. Oprócz rozmowy z kapłanami możesz tam spożytkować nieco gotówki na ofiarę, a także pomodlić się. W dalszej części rozgrywki za pośrednictwem świątyń będziesz mógł schodzić do podziemi.

Podczas przygody niektóre zdarzenia zachodzą na ulicy, aby więc ciągnąć fabułę, musisz pospacerować trochę po mieście. Odradzam wszelkie nocne eskapady, bowiem bez światła (pochodzącego od latarni lub zaklęcia „fiat lux") możesz mieć poważne trudności z dotarciem gdziekolwiek, a nawet dysponując nim wcale nie jest łatwo kontynuować poszukiwania. Dodatkowy minus stanowią godziny otwarcia placówek handlowych (większość jest w nocy nieczynna), a także bram miasta. Jeśli więc wracasz np. z kopalni o godzinie czwartej nad ranem, musisz liczyć się z koniecznością poczekania do szóstej na wejście do miasta.

WALKA

W grze dość często napotkasz przeciwników chcących Twoje śmierci. Bitwy rozgrywają się według podziału na tury i warto rzec o nich kilka słów. Gdy masz przeciwko sobie kilku zwykłych wrogów (tzn. nie władających magią), wyślij po prostu wojowników do ataku, a pozostałymi ostrzeliwuj nieprzyjaciół z bezpiecznej odległości. Jeśli ilość oponentów jest poważna (powiedzmy, w stosunku 2:1 na ich korzyść), robi się gorąco. Wysuń wojowników do przodu, a gdy zostaną całkiem otoczeni, postaraj się szybko zlikwidować kilku wrogów. Bardzo pomocne okazuje się zaklęcie „evil eye", przysparzające Ci dodatkowych sojuszników. Jeśli musisz, wysuń pozostałych poszukiwaczy do walki, jednak nie jest to najlepszy pomysł i powinieneś jak najszybciej uwolnić ich od natrętów. Nie wahaj się przed wykorzystaniem czarów fulminictus i ignifaxus. Polecam szczególnie to drugie, ze względu na większą użyteczność i zasięg (bardzo istotny np. podczas walki ze smokiem wodnym). Jeśli natomiast toczysz bój z czarownikiem, musisz wiedzieć, iż jest on bardzo słaby w boju bezpośrednim, za to doskonale włada magią i powinien zostać bardzo szybko otoczony i wyeliminowany. Zawsze natomiast powinieneś atakować jednego wroga kilkoma bohaterami. Nie ma sensu rozmieniać się na drobne.

SHADOWS OVER RIVA

LEGENDA:

E - elf
IE - ice elf
SE - silvan elf
W - witch (wiedźma)
D - druid
M - mag

Czary odczarowujące

Nazwa	Opis	Rasy mogące go używać
domination	niszczy wpływ wroga na Twojego człowieka	E, M, W, D, IE, SE
destruction	niszczy magiczne artefakty	M
guardian	tworzy magiczną osłonę przeciwko zaklęciom używanym przez wroga	M
illusion	likwiduje iluzje w najbliższym sąsiedztwie	M
transformation	pomaga odwrócić zamianę Twojego człowieka w coś mniej przyjemnego (np. w kamień)	W

Czary dominacji

Nazwa	Opis	Rasy mogące go używać
ball and chain	uniemożliwia wrogowi ucieczkę	E, IE, SE
bambaladam	ofiara przestaje atakować rzucającego zaklęcie	E, M, IE,SE
evil eye	zmusza wroga do zaatakowania swoich towarzyszy	D
great need	zmniejsza efektywność ataku lub powoduje ucieczkę	W, D
confusion	zmniejsza efektywność ataku	D
master of animals	powoduje zaprzestanie ataku przez zwierzęta	E, D, SE
horriphobus	powoduje przerażenie u przeciwnika i przyczynia się do ucieczki z pola bitwy	M
astral theft	zabiera wrogowi punkty magiczne i pozwala przyłączyć je rzucającemu czar do swej puli	D
respondami	zmusza ofiarę do mówienia prawdy	M, D
meekness	unieruchamia zwierzęta	E, W, IE, SE
somnigravis	usypia wroga	E, M, IE, SE
dance!	zmusza wroga do tańca, czym uniemożliwia atak	D

Zaklęcia ruchu

Nazwa	Opis	Rasy mogące go używać
acceleratus	podwaja punkty ruchu postaci i liczbę jej ataków	E, IE, SE
foramen	otwiera drzwi i skrzynie	M
motoricus	pozwala rzucającemu czar przesuwać małe przedmioty na odległość	M, IE, SE
without trace	podczas poruszania się nie zostawiasz śladów	E, W, D, IE, SE
transversalis	umożliwia teleportację do lokacji już odwiedzonej	M
walk on ice	usprawnia poruszanie się po lodzie	IE

Zaklęcia demonologiczne*

Nazwa	Opis	Rasy mogące go używać
blood and furor	wzywa na pole bitwy demony niższego poziomu	M
banish spirits	odpędza słabsze duchy	D
conjure spirits	wzywa słabsze duchy	M, W, D
heptagon	wzywa demony wyższego poziomu	M
summon crows	wzywa stado kruków do pomocy w walce	W
skeletarius	zmienia zabitych wrogów w szkielety, które stają po Twojej stronie	M

*/ Uwaga, wezwane demony mogą się obrócić przeciw Tobie!

Zaklęcia żywiołów

Nazwa	Opis	Rasy mogące go używać
conjure elemental	wzywa demona żywiołów (ognia lub wody)	D
nihilatio	odwraca w pobliżu siłę grawitacji	M
solidirid	tworzy tęczę długą na 50 stóp	E, IE

Zaklęcia leczniczde

Nazwa	Opis	Rasy mogące go używać
balm of roond	energia astralna rzucającego czar jest zamieniana na punkty życia wybranej osoby	E, M, IE, SE
witch's spit	j.w. lecz ma odmienne działanie wobec ofiar trucizny i choroby (nie można rzucić czaru na samego siebie)	W
pure and clear	usuwa truciznę	E, M, IE, SE
rest the body, rest the mind	poprawia regenerację sił podczas snu	E, IE, SE
heal animals	leczy zwierzęta	E, W, IE, SE

Zaklęcia zrozumienia

Nazwa	Opis	Rasy mogące go używać
eagle's eye	poprawia celność i spostrzegawczość	E, W, D, IE, SE
analyze	ujawnia przeznaczenie magicznego przedmiotu	M
attributes	ujawnia współczynniki przeciwnika	E, M, W, IE, SE
exposami	ujawnia, jacy jeszcze wrogowie ukrywają się na polu bitwy	E, W, D, IE, SE
odem arcanum	pokazuje, czy przedmiot ma magiczną aurę	E, M, W, D, IE, SE
penetrating	spoglądanie przez ściany w najbliższym otoczeniu	E, M, IE, SE
sensible	ujawnia prawdziwe zamiary przeciwnika	

Zaklęcia złudzenia

Nazwa	Opis	Rasy mogące go używać
chameleony	umożliwia ukrycie się - jest skuteczne, dopóki osoba ukryta się nie poruszy	E, M,W, IE, SE
duplication	tworzy kopię rzucającego czar, czyniąc go trudniejszym do trafienia	E, IE, SE
camouflage	pozwala ukryć się pod postacią dziecka	M
witch's knot	tworzy barierę magiczną, która nie pozwala nikomu przejść, lecz przepuszcza pociski miotane	W

Zaklęcia bitewne

Nazwa	Opis	Rasy mogące go używać
lighting	oślepia wroga i powoduje utratę przez niego akcji	E, M, W, D, IE, SE
darkness' power	cień rzucającego czar staje obok niego, podwajając jego siłę	M
iron rust	likwiduje stalową broń przeciwnika	E, M, D, SE
rotted wood	likwiduje drewnianą broń przeciwnika	E, M, D , SE
fulminictus	magiczny pocisk	E, M, IE, SE
ignifaxus	potężniejsza seria kul ognistych	M
plumbumbarum	utrudnia atak wrogowi	M
terror broom	miotła wiedźmy staje obok niej i walczy	W
terror power	ofiara wpada w szał, jej zdolności ataku rosną, lecz obrony maleją	M
accurate eye	czyni ofiarę łatwiejszą do trafienia	E, M, IE, SE

Zaklęcia komunikacyjne

Nazwa	Opis	Rasy mogące go używać
witch's eye	umożliwia rozpoznanie prawdziwej postaci nieznajomego lub wroga	W
necropathia	umożliwia kontaktowanie się z martwymi członkami drużyny w celu zdobycia informacji	M

Zaklęcia przemiany

Nazwa	Opis	Rasy mogące go używać
eagle wolf	umożliwia przemianę w wilka o rozmiarach człowieka lub mniejszych	IE, SE
arcano	zwiększa ochronę magiczną	E, M, W, IE, SE
magic armor	j.w	E, M, IE, SE
increase courage	zwiększa odwagę	E, M, W, D, IE, SE
increase wisdom	zwiększa mądrość	E, M, W, D, IE, SE
increase charisma	zwiększa charyzmę	E, M, W, D, IE, SE
increase dexterity	zwiększa zręczność	E, M, W, D, IE, SE
increase agility	zwinność	E, M, W, D, IE, SE
increase intuition	zwiększa intuicję	E, M, W, D, IE, SE
increase strength	zwiększa siłę	E, M, D, W, IE, SE
fire's bane	uodparnia na czary ognia oraz atak smoka	W
ocean's floor	umożliwia oddychanie pod wodą	E, IE, SE
mutabili	tworzy chimery	M
paralyze	zamienia wroga w kamień	M
salother	zamienia wroga w grzyb	M
visibility	sprawia, że osoba, na którą rzucono czar, jest niewidzialna	E, M, IE, SE

Zaklęcia transmutacji

Nazwa	Opis	Rasy mogące go używać
abveneum	oczyszcza zatrute jedzenie	E, M, W, IE, SE
aeolitus	tworzy mały wiatr	E, M, W, D, IE, SE
burn	pali niepalny materiał	M
claudibus	blokuje zamki w drzwiach i skrzyniach	E, M
darkness	tworzy ciemność w najbliższym otoczeniu	E, M, W, D
fiat lux	magiczne źródło światła	E, M, W, D, IE, SE
melt solid	pozwala kształtować materię nieożywioną	M
silentium	wycisza wszystkie dźwięki dookoła	E, IE, SE
calm storm	chroni przed efektami huraganu	IE
freeze bolt	zmienia ciecz w ciało stałe	M

FABUŁA

Uwaga! Poniższa część suplementu opisuje krok po kroku przejście gry i czytasz ją na własną odpowiedzialność. Możliwe, że pominąłem jakiś mniej istotny wątek, ale skupiłem się przede wszystkim na głównej przygodzie. Ponadto niektóre zadania mogą zostać wykonane w innej kolejności, niż zaproponowana przeze mnie.

AKT 1.

Przybyliśmy do Rivy zaniepokojeni dziwnymi wieściami dochodzącymi z pobliskich okolic. Nasze poszukiwania rozpoczęliśmy od odwiedzin u kapłanki w świątyni Travii. Ta szybko wprowadziła nas w sytuację, jaka panowała w mieście. Dodatkowo poradziła nam, abyśmy udali się do świątyni Firuna, co też uczyniliśmy. Tam z kolei naprowadzono nas na pierwszy ślad: z cmentarza dochodziły nocą tajemnicze odgłosy i należałoby sprawdzić, co jest ich przyczyną.

Ochoczo wyruszyliśmy do pobliskiego przyczółka królestwa Borona (boga zmarłych - przyp. narratora). Niemal od razu spotkaliśmy cmentarnego stróża, z którym odbyliśmy krótką pogawędkę. Po oględzinach najbliżej stojących grobów odkryliśmy wejście do podziemi. Bez namysłu zagłębiliśmy się w ziejącą pustką czeluść. Po zapaleniu latami (niezbędna, jeśli masz zrobić wszystko, jak należy) zauważyliśmy tajemniczy znak przymocowany do ściany i symbol pentagramu. Ostrożnie penetrowaliśmy korytarze, likwidując wszelkie potwory, które zalęgły się w pomieszczeniach. Szybko znaleźliśmy martwego stróża, którego jakoby spotkaliśmy niemal przed chwilą na powierzchni. Kim więc był nasz rozmówca? Pełni obaw trafiliśmy do pomieszczenia z pentagramem otoczonym przez świece. Zgasiliśmy je wszystkie. Po krótkich poszukiwaniach odkryliśmy skrzynię zawierającą obcęgi i klucz. Wiedzeni intuicją cofnęliśmy się na początek labiryntu i za pomocą znalezionego narzędzia wyciągnęliśmy znak ze ściany. Naszym oczom ukazały się drzwi, wobec których użyliśmy klucza. Trafiliśmy do grobowca wampira, którego sarkofagu nie udało nam się jednak otworzyć. Wróciliśmy na powierzchnię. Po drugiej stronie cmentarza stała stara chata. Gdy weszliśmy do niej, okazało się, że w środku czeka na nas druid oraz henshaw. Z pierwszym poradziliśmy sobie bez problemu, za to wobec drugiego musieliśmy użyć czarów i broni krótkiej (sztylet, noże), gdyż miecze najwyraźniej nie robiły na nim żadnego wrażenia.

Po wygranej walce przeszukaliśmy jeszcze raz to posępne miejsce i wróciliśmy do świątyni Firuna. Kapłanka podziękowała nam za rozwiązanie problemu i wskazała człowieka imieniem Tarik jako źródło potencjalnych informacji. Ruszyliśmy do tawerny Harbor Maid, która otwierała swe podwoje dopiero wieczorem. Spotkaliśmy się z tą intrygującą postacią. Przekazał nam kilka użytecznych informacji na temat gildii prze-

mytników, która podobno ukrywa się w kanałach pod miastem. Zagadnienie wydało nam się intrygujące, dlatego wypytaliśmy o nie kilkoro ludzi. Wszyscy najwyraźniej obawiali się potwora mieszkającego pod ziemią i siejącego śmierć i zniszczenie. Jedynym człowiekiem, który okazał się dla nas pożyteczny, był Xebbert Dunbarr. Naprowadził nas na ślad w wystarczającym stopniu, byśmy zorientowali się, co robić dalej. Na rynku odwiedziliśmy krasnoluda Thorgrima Silnego, który ochoczo przyłączył się do naszej drużyny.

AKT 2.

Zeszliśmy do kanałów (kratki ściekowe w kilku miejscach miasta). Nikły blask latarni oświetlał tylko nasze najbliższe otoczenie. Poruszając się powoli, dotarliśmy do miejsca, w którym zauważyliśmy potwora, jedzącego coś, co wyglądało na ludzkie szczątki. Poczwara zauważyła nas i zniknęła. Spenetrowaliśmy pozostałą część labiryntu, znajdując jedynie tajemnicze przejście, którego nie udało nam się otworzyć oraz ruchomą ścianę. Z tą poradził sobie Thorgrim, odkrywając w ten sposób nową drogę wiodącą na powierzchnię. Spotkaliśmy również Xebberta Dunbarra, najwyraźniej wykonującego swoją pracę tępiciela szczurów.

Nieco zawiedzeni wróciliśmy na powierzchnię i dokonaliśmy eksploracji innych sekcji kanałów. Na ulicy zaczepił nas młody chłopak, Imieniem Tarsinion. Twierdził, że jego narzeczona została zamordowana. Bez zwłoki ruszyliśmy do jej domu i po krótkich oględzinach zyskaliśmy pewność: zabójcą był wampir. Straż miejska oczywiście nie potrafiła podać sensownej wersji wydarzeń, więc nie zawracaliśmy sobie nimi głowy.

Po wyjściu żołnierzy zbadaliśmy pomieszczenie dokładnie i odkryliśmy kolejne zejście do kanałów. Nie było innego wyjścia, jak ponownie odwiedzić podziemia, co też uczyniliśmy, jednak już bez Thorgrima (przedtem wróciliśmy też do domu Xebberta Dunbarra, a ponieważ nie było go, przeszukaliśmy lokację i zabraliśmy dziwny artefakt). W miejscu poprzedniego spotkania z łowcą szczurów (światło jest tu absolutnie niezbędne) zauważyliśmy niezwykłą, chudą istotę. Mandara, bo tak miała na imię, przyłączyła się do naszej drużyny. Kiedy doszliśmy do miejsca, gdzie poprzednio nie mogliśmy otworzyć przejścia, nasza nowa towarzyszka wskazała nam właściwą drogę. W tym momencie zostaliśmy otoczeni przez ludzi dowodzonych przez kobietę, którą spotkaliśmy wcześniej na ulicy w przebraniu żebraczki Lei. Wraz z nią był wysoki mężczyzna, również wyglądający na przywódcę. Pomimo okrążenia, udało nam się zbiec. Podążaliśmy przez kanały, prowadzeni przez Mandarę. Gdy ponownie nas otoczono, ta zamieniła się w strzygę i zaatakowała naszych prześladowców. Przerażeni faktem, iż w swoich szeregach mieliśmy takiego potwora, uciekliśmy na powierzchnię.

Czym prędzej pobiegliśmy do Thorgrima. Słysząc o wampirzycy, bez wahania przyłączył się do nas. Podążając ulicami Rivy spotkaliśmy ponownie żebraczkę Leę. Rozkazała nam przybyć o północy do magazynu na południe od świątyni Efferda. Tak też uczyniliśmy, zakradając się ciemną nocą do pozornie opuszczonego budynku. Gdy weszliśmy do środka, zostaliśmy obezwładnieni i uśpieni.

Gdy się ocknęliśmy, siedział przy nas sam przywódca przemytników. Okazało się, że nie mają wobec nas złych zamiarów, a ich atak w kanałach nie był wymierzony w nas. Zaproponowano nam przyłączenie się do organizacji, na co skwapliwie przystaliśmy. Wtedy przywódca zlecił nam uzyskanie informacji na temat piratów z Sorrek. Dowiedzieliśmy się też o tajnych przejściach w każdej ze świątyń, dostępnych tylko dla członków gildii.

Ruszyliśmy czym prędzej do domu Adriana Seahoffa. Ukryliśmy się za drzewem i czekaliśmy do zmroku. Po kilku godzinach cierpliwość opłaciła się, gdy zauważyliśmy niewyraźny cień opuszczający dom żeglarza. Ruszyliśmy za tajemniczą postacią (gdybyś ją zgubił, spróbuj następnej nocy lub wczytaj ponownie grę) i dotarliśmy do jednego z domów. Po krótkiej naradzie włamaliśmy się do środka i stoczyliśmy walkę z magiem i chroniącymi go piratami. Przeszukując ciała, znaleźliśmy dokument, który wskazywał na powiązania niektórych ludzi z miasta z piratami. Popędziliśmy z nim do domu Tarika, który przekazał go swemu dowódcy.

Rano zauważyliśmy na ulicy poruszenie. Okazało się, że kilku osiłków biło samotnego Holberklanina. Mirena użyła fortelu, aby odciągnąć napastników od ofiary, abyśmy mogli mu pomóc. Nazywał się Ordo Gulek i w podzięce za okazaną dobroć zaprosił nas do swego domu. Przekazał nam informacje na temat złowrogiej wieży, stojącej samotnie na wyspie, na którą ktoś porywa zwierzęta. Oczywiście, zgodziliśmy się rozwiązać zagadkę. Mieliśmy stawić się w domu Holberkianina następnego dnia. Tak też zrobiliśmy i przewoźnik przetransportował nas przez rzekę. Wcześniej jednak opuścił nas Thorgrim.

Akt 3.

Gdy wylądowaliśmy na nieprzyjaznym lądzie, zostaliśmy zaatakowani przez komary wysysające siły i doświadczenie (ich lokalizacja jest podczas każdej gry inna, jednak gdy już wiesz, gdzie zaatakują, oznacz to miejsce i omijaj je szerokim łukiem). Spenetrowaliśmy cały teren, uważając, aby nie wpaść do jednego ze zdradzieckich bagien. Staraliśmy się też omijać gejzer.

Gdy dotarliśmy do domu czarnoksiężnika, okazało się, że nie jesteśmy w stanie wejść do środka. Na szczęście, udało nam się przejść obok jednego z bagien. Po drugiej stronie zaatakowały nas swamp rantzies (po wyspie grasuje też spora grupa tych stworzeń, raczej ją omijaj). Gdy już uporaliśmy się z nimi, weszliśmy bocznymi drzwiami na terytorium wroga. Po uprzednim otwarciu drzwi na zewnątrz (tzn. tymi, którymi przyszedłeś), wypuściliśmy zwierzęta z klatek. Weszliśmy na dziedziniec i odkryliśmy tajne przejście do ogrodu. Tam odkopaliśmy ludzkie zwłoki. Wstrząśnięci tym odkryciem, obeszliśmy wejście do wieży (tędy nie wejdziesz) i wśród krzewów znaleźliśmy inną drogę. Po zabiciu bandy elfów, dotarliśmy do drzwi. Po włożeniu w oba zamki wytrychów i przekręceniu ich, stanęliśmy przed samym gospodarzem. Nie zachowywał się szczególnie kulturalnie, więc stoczyliśmy z nim bój, zanim jednak zdołaliśmy go zabić, zamienił się w nietoperza i uciekł.

Przeszukaliśmy cały poziom. Z pomieszczenia, które zajmowała banda oprychów, uczyniliśmy swój obóz. Znalezioną figurką psa otworzyliśmy drzwi wiodące do windy, którą przedostaliśmy się na drugi poziom (musisz na dole kogoś zostawić). Na górze nasz człowiek został zaatakowany przez szkielet z niebieskimi klejnotami w oczodołach. Skwapliwie schowaliśmy je do sakwy. Spenetrowaliśmy dostępne komnaty i po kilku wygranych bitwach z mumiami i szkieletami posiadaliśmy już osiem klejnotów w czterech kolorach. Okazało się, iż są one potrzebne do otworzenia drzwi broniących dostępu do następnej sekcji labiryntu. Włożyliśmy więc w uszy psa czerwony kryształ, a potem żółty. Gdy weszliśmy, wrota zamknęły

się z hukiem, odcinając jedyną drogę ucieczki. Dotarliśmy do dwóch podobnych, które otworzyliśmy wkładając w uszy psów odpowiednio klejnoty czerwony i niebieski oraz zielony i niebieski. Po dalszej eksploracji poziomu odnaleźliśmy pięć dziwnych posągów. Cztery wypowiadały jedno słowo, a piąty zadawał pytanie. Odpowiedzią na nie było: „blood washes fire cleans" (nie wolno Ci zniszczyć żadnego posągu, bo to nie zadziała!). W skrzyni pod statuą znaleźliśmy ważne artefakty magiczne. Ostatnie drzwi na tym poziomie otworzyliśmy za pomocą zaklęcia „foramen". Tak dostaliśmy się na poziom trzeci.

Szliśmy bardzo ostrożnie, bo czarodziej porozstawiał w kilku miejscach iluzje, ukrywające otwarte na zewnątrz korytarze. W kilku miejscach znaleźliśmy dobre miejsca na spanie. W bibliotece zachowywaliśmy się bardzo ostrożnie, bowiem zabranie nieodpowiednich książek mogło uniemożliwić nam wyjście z komnaty. W prywatnym pokoju Toranora na ścianie wisiał obraz, pytający kim jest. Właściwą odpowiedzią było „Borbarad". W tajnej komnacie maga znaleźliśmy klucz do interesujących nas drzwi. W ostatniej sali czyhał gospodarz w pentagramie, wobec którego musieliśmy zastosować czary i broń strzelecką. Gdy uporaliśmy się z nim, otworzyliśmy wrota na poziom czwarty. Tam od razu rozprawiliśmy się z ghoulami i czarownikiem, a potem przeszukaliśmy wszelkie dostępne fragmenty labiryntu. Właściwą odpowiedzią na pytania wszystkich drzwi było „flame". Jeden z teleportów przeniósł nas do pomieszczenia, gdzie musieliśmy rozwiązać zagadkę, aby ostatecznie zabić maga (dopóki tego nie zrobisz, będzie się odradzał i Cię atakował).

Po zwyciężeniu zła, zostaliśmy przetransportowani do ogrodu. Wróciliśmy do miasta i poinformowaliśmy Guleka, że nic jego zwierzętom już nie grozi. Postanowiliśmy odpocząć nieco i ruszyliśmy do kopalni.

Akt 4.

Bardzo dokładnie spenetrowaliśmy pierwszy poziom. Kilka spotkań z orkami upewniło nas, że coś się tu dzieje. Znaleźliśmy martwego krasnoluda w beczce, z którego ust wyjęliśmy kluczyk. Umożliwił nam on otworzenie pewnej skrzyni.

Na poziom drugi dostaliśmy się przez zawalone przejście. Na dole zauważyliśmy orki wrzucające martwego krasnoluda do otworu w podłodze. Na nasz widok same doń wpadły. Gdy podążyliśmy ich śladem, znaleźliśmy istny kopiec z ciał ofiar tych potworów. W pokoju wypełnionym wodą czekała na nas pijawka, jednak kiedy pozwoliliśmy jej wypić krew, odpłynęła, a my znaleźliśmy całkiem przyzwoity miecz. Obok znajdowały się drzwi, które zadały nam pięć pytań (odpowiedzi: No, No, Yes, Yes, No) i wpuściły na poziom trzeci.

Gdy się na nim znaleźliśmy, ruszyliśmy długim korytarzem, pełnym pułapek i niebezpieczeństw. Przy okazji odczytywaliśmy litery wykute w ścianach. Na końcu znajdowały się trzy pary drzwi, zadające pytanie. Odpowiedzią było „remission". Dzięki właściwej odpowiedzi, otworzyła się ściana za nami i weszliśmy do pieczary minotaura. Walka z nim była trudna, jednak po wykorzystaniu całej naszej magii, potwór musiał ulec. Za nim stał wódz orków ze strażą przyboczną. Po zabiciu ich zobaczyliśmy, jak obrzydliwy robak opuszcza głowę naszego wroga i ucieka. Czym prędzej opuściliśmy to nieprzyjazne miejsce (nie wolno Ci zabrać książki ze stołu w komnacie minotaura!).

Akt 5.

W mieście udaliśmy się do domu Gorma Doldrechta, o którym dowiedzieliśmy się od Holberkian. Miał on jakoby wysyłać podarunki dla orków. Po przesłuchaniu go odkryliśmy, że za całą sprawą stoi sędzia Bosper Jarnug. Gdy szliśmy ulicą, podbiegł do nas Tarik i poinformował, że Malmodir Elin chce się z nami spotkać w „Harbor Maid" wieczorem. Stawiliśmy się na miejsce tylko po to, by paść ofiarą podstępu. Zostaliśmy uśpieni i przetransportowani na statek piracki. Gdy odzyskaliśmy przytomność, leżeliśmy związani na pokładzie „Narzeczonej wiatru", a kapitan domagał się od nas przyłączenia do swej załogi. Zostaliśmy sami na godzinę, oczywiście nie podpisując umowy. Zerwaliśmy krępujące nas więzy i wydostaliśmy z pomieszczenia. Od razu wpadliśmy na chłopca okrętowego, Yanna, który chętnie się do nas przyłączył. Nie mieliśmy czasu, więc przejrzeliśmy tylko kilka skrzyń; w jednej z nich leżały wszystkie nasze rzeczy. Na końcu pokładu znajdowało się urządzenie, które uszkodziliśmy. Weszliśmy wyżej, spokojnie już przeszukując pomieszczenia. Po drabince wdrapaliśmy się na najwyższy pokład i czym prędzej opuściliśmy statek. Niestety, aby nie utonąć, musieliśmy wyrzucić znaczną część naszego ekwipunku.

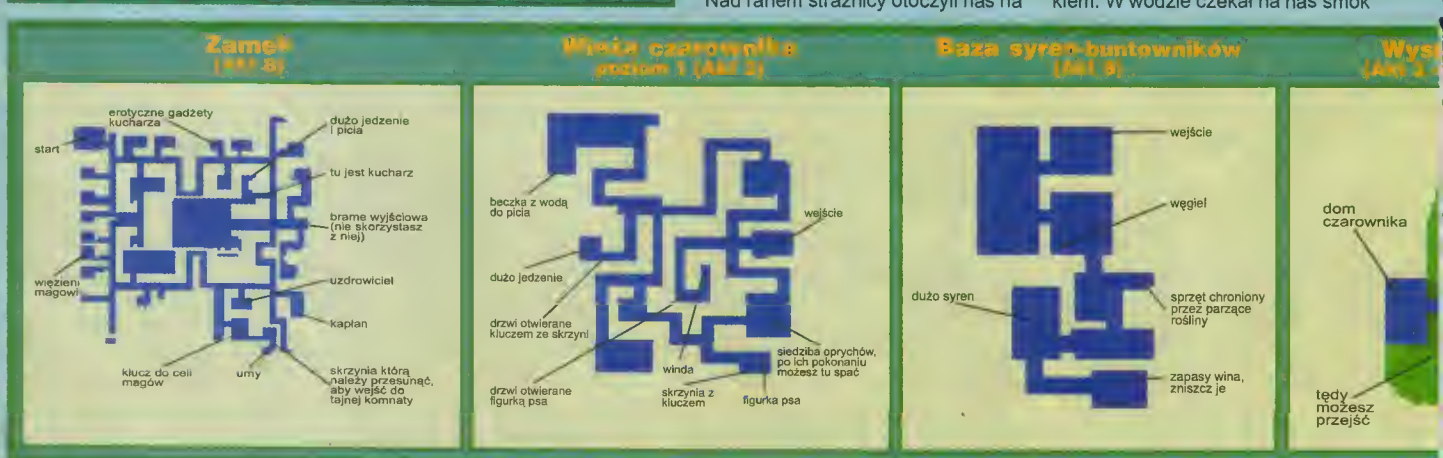
Akt 6.

Dotarliśmy do nabrzeża Rivy. Nad ranem strażnicy otoczyli nas na ulicy i aresztowali, odprowadzając do zamku pod sąd. Zostaliśmy oskarżeni o zamordowanie Malmodira Ellina, jednak z braku dowodów Jarnug nas uniewinnił. Ponownie spotkaliśmy Tarika, który kazał nam wejść do kanałów pod targowiskiem i znaleźć nowe przejście do bazy przemytników. Gdy tam dotarliśmy, wódz poprosił nas o pomoc. Wampirzyca Feylamia (przez nas znana jako Mandara) urosła w siłę i zaczęła coraz częściej napadać na ludzi gildii. Z pomocą Lei, która odkryła wejście do jej królestwa, mieliśmy rozprawić się z potworem raz na zawsze. Ruszyliśmy bez wahania.

Przeszukiwaliśmy labirynt bardzo dokładnie. Kilka razy byliśmy pewni, że ktoś nas obserwował. Nastroje uległy znacznemu pogorszeniu, gdy okazało się, że Lea zniknęła. Znaleźliśmy pamiętnik wyjaśniający przyczynę całego zamieszania, a także szereg cennych przedmiotów: antihypnoticum, srebrną bransoletę i lampę księżycową. Gdy dotarliśmy do jednej z komnat z lustrem, Norat wziął wszystkie te artefakty (antihypnoticum połknął) i przeszedł przez zwierciadło do tajnej komnaty Feylamii (w mojej drużynie tylko on mógł to zrobić). Gdy otworzył skrzynię i wyjął z niej kryształ, natychmiast umieścił go w latarni. Wtedy Feylamia zaatakowała, jednak Norat przy pomocy Lei wyszedł z pojedynku bez szwanku i zniszczył stwora.

Akt 7.

Po powrocie do kwatery przemytników radości nie było końca. Lea wyruszyła na poszukiwanie tajnego przejścia do zamku, gdzie mieliśmy się udać w następnej kolejności. My tymczasem wyszliśmy na powierzchnię, poza miasto. Przy uniwersytecie spotkaliśmy Stipena, któremu postanowiliśmy pomóc w zdaniu egzaminu. Po dojściu do każdej właściwej lokacji student dął w róg i w ten sposób staliśmy się posiadaczami kilku mikstur i bardzo dobrej tarczy magicznej. Tak wyposażeni wróciliśmy z powrotem do podziemi, skąd poprzez królestwo Feylamii weszliśmy do piwnic pod zamkiem. W wodzie czekał na nas smok



wodny, jednak po otrzymaniu kilku potężnych czarów (stosuj cykl: lighting, ignifaxus, strzały z łuku i od nowa) musiał nam ulec. Gdy dotarliśmy do schodów, poczekaliśmy do zmierzchu i weszliśmy do środka.

Akt 8.

Zamek był bardzo duży i sporo czasu zajęło nam zorientowanie się w plątaninie korytarzy. Odwiedziliśmy cele dla więźniów. Gdy weszliśmy do sali tortur, staliśmy się świadkami straszliwej sceny: oprawcy usiłowali wpuścić do głowy maga jednego z ohydnych robali, które widzieliśmy już wcześniej. Bez namysłu przerwaliśmy tę czynność i zabiliśmy wszystkich. Uratowanym okazał się Rohezal of Anvil - chodząca legenda. Poprosił nas o uwolnienie swych towarzyszy. Powędrowaliśmy do prywatnej kwatery Bospera Jarnuga. Po pokonaniu strzegącego pomieszczenia ogra, znaleźliśmy w skrzyni kluczyk. Okazało się, iż otwiera on jedną z cel, dzięki czemu uwolniliśmy pozostałych magów. Nakazali nam odnaleźć trzy starożytne urny i przynieść je do klatki schodowej, którą dostaliśmy się do zamku. Potrzebnych informacji mógł nam udzielić kucharz, dlatego udaliśmy się do jego kwatery. Po przeszukaniu jej znaleźliśmy pod łóżkiem dowody na to, iż jest on homoseksualistą (oryginalny wątek, nieprawdaż?). Następnie udaliśmy się do kuchni, gdzie znaleźliśmy jej gospodarza. Ten, wobec przedstawionych mu faktów, opowiedział nam o związku z sędzią. Naprowadził nas również na trop urn. Wróciliśmy do apartamentu Jarnuga i odsunęliśmy skrzynię stojącą pod ścianą. W ten sposób znaleźliśmy się w tajnym pomieszczeniu, w którym stał tajemniczy kufer. W środku leżały poszukiwane przez nasz przedmioty. Zabraliśmy je i ewakuowaliśmy się z zamku.

Akt 9.

W bazie przemytników odbyła się narada z udziałem pięciu wielkich magów, którzy wyjaśnili, jakie niebezpieczeństwo wisi nad Rivą. Aby pokonać robale i ich królową,

należało najpierw znaleźć na to sposób. Odpowiedź na nasze pytania miała stanowić różdżka, która jednak zatonęła wraz z okrętem dawno temu. Zostaliśmy wybrani na ochotników, aby jej poszukać na dnie rzeki. Otrzymaliśmy ciężkie buty ułatwiające poruszanie się po dnie i szereg zaklęć umożliwiających oddychanie pod wodą, by wreszcie zanurzyć się w głębinie.

Już na początku naszej wyprawy zostaliśmy zaatakowani przez syreny. Po uporaniu się z mieszkańcami rzeki, podpłynęło ich znacznie więcej, lecz tym razem w przyjaznych zamiarach. Zostaliśmy zaprowadzeni do pałacu króla rzeki, który za pośrednictwem marynarza żyjącego pod wodą, objaśnił nam, czego od nas żąda. Mieliśmy pokonać zbuntowane syreny, które wskutek nadmiernego spożycia alkoholu stały się bardzo agresywne i niebezpieczne. Do pomocy otrzymaliśmy jedną z syren, która zresztą zakochała się w Noracie.

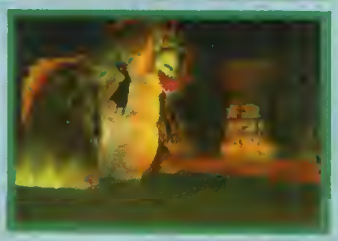
Przeszukaliśmy okolice pałacu i zabiliśmy jedną syrenę męczącą rybę. Potem zauważyliśmy buntownika znikającego w ścianie domu. Podążyliśmy za nim i odkryliśmy tajne przejście, którym dostaliśmy się do tajnej kwatery rebeliantów. W środku stoczyliśmy prawdziwą batalię z nieprzyjacielem, a następnie zniszczyliśmy cały zapas wina, jaki im pozostał. Potem wróciliśmy do pałacu króla, który w podzięce dał nam klucz do drzwi na pokładzie wraku okrętu, na który mieliśmy podążyć.

Gdy weszliśmy do środka, stanęliśmy dokładnie pod drzwiami, a Viraya, która posiadała klucz, zdjęła ciężkie buty, podpłynęła do góry i otworzyła przejście. W komnacie znaleźliśmy tajemniczy kryształ, który połączyliśmy z kluczem, aby móc przejść do następnego pomieszczenia. Podobnie uczyniliśmy i tutaj. Kiedy wreszcie dotarliśmy do części dziobowej, wokół skrzyni pojawiły się demony wodne i zagrodziły nam do niej dostęp. Drużyna zablokowała przejścia, podczas gdy Viraya z Iris weszły do labiryntu, pokonały znajdujące się w nim demony i dotarły do skrzyni. Wtedy reszta przeciwników zniknęła. Niestety, w kufrze nic nie było. Zawiedzeni wróciliśmy do króla. Okazało się, że miał on różdżkę cały czas przy sobie, a nas wystawił tylko na próbę. Zabraliśmy artefakt i wróciliśmy na powierzchnię (zdejmij wszystkim buty).

Akt 10.

Kolejna narada w bazie zaowocowała następną wyprawą, tym razem do miasta, do wróżki Quenyi Stardust. Nie było to przyjemne zadanie, gdyż straże bardzo chciały nas schwytać. Gdy dotarliśmy do niej, otrzymaliśmy tłumaczenie tekstu zapisanego na różdżce. Po powrocie do kwatery przemytników magowie zapoznali się z dokumentem. Wynikało z niego, że grupa śmiałków musi zostać zmniejszona i w tej postaci dotrzeć do królowej robali, by ją zabić. Tak też się stało.

Znaleźliśmy się kopcu wroga, nadzy i bez broni. Ruszyliśmy przez korytarze stworzone przez przeciwnika, starając się unikać walki. Znaleźliśmy szereg przydatnych przedmiotów, które posłużyły nam jako miecze, tarcze, zbroje i medykamenty. Szybko dotarliśmy do komnat królowej i tu już było trudniej.



Musieliśmy wybrać jedną z trzech dróg, dlatego poszliśmy szlakiem prowadzącym do przepaści, przeskoczyliśmy ją, ostrożnie przeszliśmy pomieszczenie, w którym spało mnóstwo robaków (jeśli je obudzisz, raczej nie wygrasz walki), by dotrzeć do hali, w której zostaliśmy poddani próbie iluzji. Zaprzeczając własnej naturze, postępowaliśmy w przedstawionych nam sytuacjach w najgorszy z możliwych sposobów. Była to właściwa droga do następnej komnaty, do której weszła tylko Iris, by stoczyć bitwę z sobowtórem. Następnie czekała na nas już tylko królowa....

Tak oto kończy się kolejna i wygląda na to, że ostatnia przygoda w Arkanii, a niebezpieczeństwo zostało ostatecznie zażegnane. Chociaż...

Piotr Bilski
„Alien"

Teatr Nonsensu i Suspensu
im. Jarosława Zbuka
przedstawia:
Cienie nad Rivą
dramat w dziesięciu aktach
Osoby:
Viraya - wojowniczka,
Calissa - zwiadowczyni,
Gorm - krasnolud-wojownik,
Iris - czarodziejka,
Norat - druid,
Mirena - elfia łuczniczka i inni.

MDK

wymagania:
Pentium 75
16 MB RAM,
SVGA, CD-ROM

Zręcznościowa

SHINY ENTERTAINMENT
INTERPLAY
polski dy
CD PROJEKT

Poniżej publikujemy rozwiązanie MDK, hitu z połowy zeszłego roku. Czynimy to na Wasze wyraźne życzenie, a dokładniej mówiąc, na życzenie wszystkich tych Czytelników, którym gra ta wciąż sprawia wiele kłopotów i którzy prosili nas o pomoc.

ETAP 1.

Zniszcz najpierw wszystkich wrogów znajdujących się w pierwszym pomieszczeniu. Najmniejszą na świecie eksplozją atomową (EA) otwórz oznaczone na żółto (znak Nuke) drzwi. W następnym pomieszczeniu przełącz się na widok snajpera. Twoim zadaniem będzie trafienie trzech skaczących na wieży obcych (celuj w trzymane przez nich tarcze). Gdy już się z tym uporasz, strzel w znajdującą się poniżej (pojawi się na środku po zabiciu obcych) trupią czaszkę. Następnie zbierz granat i użyj go na szklanej ścianie. Dzięki temu zniszczysz ją i będziesz mógł kontynuować swój zwycięski marsz. Na podeście (skok i szybujący lot) znajdziesz naboje do moździerza. Przy jego pomocy zniszczysz kolejną szklaną zaporę. Aby tego dokonać, będziesz musiał trafić pociskiem w otwór znajdujący się nad szybą. W następnym pomieszczeniu zlikwiduj (widok snajpera) nabijających się z Ciebie obcych. Po prawej za podwyższeniem znajdziesz mechanicznego sobowtóra . Następnie skacząc po klocach przedostaniesz się do kolejnego tunelu. Po jego opuszczeniu znajdziesz się na otwartej przestrzeni. Twoim pierwszym celem powinien stać się czołg. Uważaj na rakietowy ostrzał! Możesz oczywiście, a nawet powinieneś chować się przed nim w wejściu do tunelu. Po zniszczeniu czołgu biegnij w stronę wylęgarni produkujących obcych. Nie żałuj im kul. Dopiero po ich zniszczeniu powinieneś zainteresować się samymi obcymi. Na samym końcu, po zlikwidowaniu wszystkich wrogów zbierz wszystkie znajdujące się na tym terenie przedmioty. Po wejściu do budynku musisz zniszczyć zarówno wylęgarnię, jak i znajdujących się tam wrogów. Przez powstałą w ziemi dziurę, przedostaniesz się dalej. Na stacji zniszcz czołg oraz baterie produkujące obcych (na lewo od wejścia i po prawej na górze w niszy). Po przejściu dalej znajdziesz się w bombowcu. Przy jego użyciu staraj się zniszczyć jak największą liczbę wrogów. Zrzucając celnie bomby, ułatwisz sobie późniejsze zadanie. Twoim celem będzie przedostanie się do środkowego budynku. Aby tego dokonać musisz zniszczyć znajdujące się przed nim wylęgarnie. Nie zaszkodzi jeśli postrzelasz sobie w międzyczasie do latających tu i ówdzie samolotów. Dzięki temu znajdziesz się ponownie w posiadaniu EA. Użyj jej do otwarcia kolejnych zablokowanych drzwi (znajdują się za budynkiem). W ten sposób znajdziesz się w wąwozie. W nim najpierw powinieneś zniszczyć atakujących Cię obcych, a następnie zainteresować się dwoma strzelającymi do Ciebie pojazdami. Po ich zniszczeniu wstrzel pociski moździerza (najlepiej z podestu) do czterech znajdujących się w ścianie otworów. Po zniszczeniu kolejnej przeszkody zejdź w dół i zniszcz znajdującą się na ziemi tarczę. Następnie przedostań się szybem na platformę. Stąd prowadzi już prosta droga do wyjścia. Na końcu korytarza znajdziesz we wnęce po lewej małego, bujającego się robota. Strzel w jego stronę. Dzięki temu otworzy się i będziesz mógł się w nim schronić. Spiesz się. W takim przebraniu udaj się do długiego korytarza naprzeciw wejścia. Przejdź obok czterech robotów, zabij znajdujące się tam paskudztwo i zabierz znajdującą się tam EA. Użyj jej na znajdujących się w sali robotach. Jeśli to nie wystarczy, dokończ robotę ręcznie. Następną EA rzuć na drzwi znajdujące się na prawo od wejścia. Następnie skacząc i latając po platformach (wykorzystaj ciąg powietrza) przedostań się w górę, do miejsca, z którego będziesz mógł rozprawić się z bossem pierwszego ogromnego crawlera. Przełącz się do widoku snajpera. Strzelając do niego (w twarz), sam pamiętaj o unikaniu trafień. Po jego zlikwidowaniu, kończysz ten etap i przechodzisz do następnego.

Etap 2.

Po krótkiej strzelaninie otwórz przy pomocy EA drzwi znajdujące się po prawej stronie. Następnie zjedź na dół zbierając przy okazji punkty energii. Po wylądowaniu staraj się być cały czas w ruchu. Tylko w ten sposób unikniesz trafień. Po kolejnym zjeździe zbierz pocisk z moździerza i postaraj się trafić nim w czarno-złotą dziurę w szklanej szybie. Dzięki temu będziesz mógł zebrać kolejną EA. Używając jej, otwórz zablokowane dotychczas drzwi. W pomieszczeniu zabij znajdujących się tam przeciwników. Zjazd na podłodze prowadzi z powrotem do pomieszczenia z działami laserowymi, tym razem jednak znajdziesz się po przeciwnej stronie. Wejdź na środkowe działo, i zabierz znajdującą się tam porcję dodatkowej energii. Stań na końcu jego lufy i przygotuj się. Po trzech strzałach, gdy działo znajdzie się w najbardziej wysuniętej pozycji, skocz i lotem szybowym przedostań się do środkowej części sali. Następnie popracuj trochę nad platformą. Uważaj przy tym na strzały laserów. Gdy już uda Ci się ta sztuka, spróbuj z rozbiegu i przy użyciu spadochronu osiągnąć znajdującą się przed Tobą część sali. Uważaj jednak, nie będzie to takie proste! Po udanym lądowaniu zniszcz czerwonego robota. Gdy już zlikwidujesz przeciwnika, otworzy się z tyłu wyjście. W następnej sali również nie powinieneś zatrzymywać się w miejscu. Tylko w ten sposób unikniesz niepotrzebnych trafień. Na początku zajmij się czerwonym robotem. Następnie zainteresuj się mniej zwrotnymi niebieskimi maszynami. Po ich zlikwidowaniu, zabierz EA. Dzięki niej otworzysz kolejne przejście (znajduje się naprzeciw wejścia). Wykorzystując dwa szyby powietrzne, przenieś się do góry. Następnie wskocz na wiszącą platformę, na której zaatakuje Cię dwóch obcych. Po krótkim locie

ROZWIĄZANIE ▲ ROZWIĄZANIE ▲

spotkasz się oko w oko z kolejnym przeciwnikiem. W okrągłym pomieszczeniu musisz przedostać się na platformę znajdującą się nad wejściem. Następnie używając widoku snajpera staraj się trafiać obcego, chroniącego się przed Twoimi strzałami za pancerną szybą. W międzyczasie zniszcz atakujący Cię pojazd. Dopiero wtedy będziesz mógł zmierzyć się z dowódcą kolejnego kosmicznego crawlera. Podczas walki staraj się go trzymać z dala od drzwi. Za każdym razem gdy do nich dotrze, przybędzie Ci kolejnych trzech przeciwników. Po jego zabiciu przejdziesz do etapu trzeciego.

ETAP 3.

Na początku zabij wszystkich wrogów. Dużą bramę otworzysz po zniszczeniu dwóch wsporników. W następnym pomieszczeniu czeka Cię kolejna strzelanina. Na lewo od wejścia znajdziesz mechanicznego sobowtóra. Po przejściu dalej zabij napotkanego tam obcego. Dalsza droga prowadzić będzie przez... dziurę w podłodze, a dalej przez szklany tunel. Wyjście otworzy się, gdy zabijesz znajdującego się tam obcego. Zeskocz w dół i w dalszym marszu trzymaj się lewej strony. Przez portal przedostaniesz się do pomieszczenia z trzema szklanymi pojemnikami. Zniszcz je. Uważaj przy tym na atakujące Cię psy. Następnie wejdź do bujającej się na środku pomieszczenia „windy". Po przeniesieniu do kolejnego pomieszczenia strzelaj naokoło do... ścian. W końcu któraś pod naporem Twojego ognia padnie i odkryje Ci wyjście. Dalej musisz działać szybko. Wrzuć atrapę na środek pomieszczenia. Wykorzystując sytuację, zajmij się eksterminacją wrogów. Pamiętaj przy tym o priorytetach przy ich niszczeniu. Kiedy już pomieszczenie będzie puste, skieruj się na lewo i zniszcz znajdujące się w dwóch korytarzach wylęgarnie obcych. Przez niebieski korytarz na prawo, na górze dostaniesz się do kolejnego pomieszczenia. Oczyść je z zaśmiecających tę komnatę obcych. Następnie przenieś się przy pomocy szybu powietrznego do trzeciego poziomu. Na lewo, na górze znajduje się wyjście. Zniszcz wszystkich napotkanych obcych kierując się ogólnymi poradami, po czym skocz po podeście w stronę otworu znajdującego się na prawo od dużej bramy. Aby ją otworzyć, musisz zniszczyć koło. Po przejściu przez nią zniszcz napotkanego tam obcego. Zabierz zabitemu jego latający pojazd. Odeprzyj atak próbujących Cię zniszczyć myśliwców. Skacząc staraj się omijać ich strzały. Końcówka tego poziomu nie powinna sprawić Ci większych kłopotów. Zniszcz najpierw broniących dowódcy obcych, a następnie korzystając z widoku snajpera, strzelaj do pomarańczowej kuli na skraju pancernej szyby. Cały czas musisz oczywiście uważać na odpowiadających ogniem przeciwników.

ETAP 4.

Zbliżając się do crawlera, musisz bardzo uważać na strzelające do Ciebie bez opamiętania szybkostrzelne działa. Opuść się na sam dół i rozbij lód, aby przedostać się dalej. Tam obróć się o 180 stopni (najlepiej jeśli uda Ci się zrobić to w locie) i zniszcz czekających już na Ciebie obcych. Przez zjazd przedostaniesz się do kolejnego obszaru. Możesz go najpierw zbombardować przy użyciu samolotu. Następnie zaatakuj obcych z całą determinacją, na jaką Cię stać. Ważne jest byś zniszczył robota pilnującego wejścia do jaskini, jak również znajdujące się na lewo od niego wylęgarnie. Skorzystaj z wolnego już przejścia. Podczas ślizgu powinieneś zebrać wszystkie znajdujące się tam symbole. Dzięki nim możliwa będzie dezaktywacja czekających na Ciebie działa. Na okręcie powinieneś zająć się najpierw wylęgarniami obcych, czołgami, a dopiero na końcu samymi obcymi. Ustaw się na małej skrzyni. Zdobędziesz w ten sposób EA. Użyj jej do otwarcia tylnego wyjścia z okrętu. We wnętrzu czeka na Ciebie obcy, który będzie próbował Cię zniszczyć przy pomocy granatów. Zlikwidujesz go, stosując pewien ciekawy trik. Polega on na tym, że musisz wrzucać granaty do szybu powietrznego, które następnie uniosą się na odpowiednią odległość, likwidując uciążliwego przeciwnika. Jego zabicie wymagać będzie ok. 4-5 trafień. Potem użyj tego samego szybu powietrznego, by przedostać się do następnego pomieszczenia. Zniszcz wylęgarnie obcych, czołgi i poszczególnych alienów. W skrzyniach znajdziesz przydatne przedmioty. Zbierz je wszystkie. Przydadzą Ci się na pewno. Idąc dalej, zniszcz wylęgarnie i miotacz min (granaty do szybu). Po zabiciu wszystkich wrogów przejdziesz automatycznie do następnego etapu.

ETAP 5.

Przejdź do widoku snajpera i zniszcz wszystkie działa na zbliżającym się okręcie. Kiedy tylko tego dokonasz, przybędzie mu na pomoc kolejny. Po jego likwidacji zbierz EA. Dzięki niej otworzysz przejście (na lewo od wejścia). Po drodze zbierz znajdującego się po prawej stronie mechanicznego sobowtóra. Oczyść dokładnie następne pomieszczenie. Gdy już nie będzie Ci nikt przeszkadzał, przesuń wózek widłowy, strzelając do niego tak, by znalazł się on na żółtym czworokącie. Dzięki temu zdezaktywujesz niebieskie pole siłowe. Następnie wskocz do znajdującego się z tyłu tunelu i zniszcz znajdujących się przy wejściu wrogów. Potem przełącz się w widok snajpera, wyceluj w centrum dowodzenia i zlikwiduj znajdujące się tam działa. Przejdź pod samolot, znów przełącz się w widok snajpera i zniszcz wrogów znajdujących się w samolocie. W korytarzu (na prawo) znajdziesz kolejnego mechanicznego sobowtóra. Dalsza droga prowadzi na lewo. Zlikwiduj obcych w centrum sterującym. Następnie przedostań się w dół. Zlikwiduj napotkanych tam obcych. Uważaj jednak, jeden z nich musi przeżyć. Ucieknie przez dziurę w podłodze. Udaj się za nim tą samą drogą. Znajdziesz się na otwartej przestrzeni. Przełącz się szybko w widok snajpera i zniszcz wszystkich widocznych obcych. W prawym wejściu znajdziesz granaty, jak również EA. Rampą na lewo przedostaniesz się w górę, gdzie będziesz musiał zniszczyć wylęgarnie obcych. Najlepiej użyj do tego granatów. Następnie przełącz się w widok snajpera i zniszcz czarnego pilnującego robota. Obok niego znajduje się dziura w podłodze, przez którą dostaniesz się w pobliże pomostu. Aby dostać się do środka, użyj kolejnej EA. W następnym pomieszczeniu spróbuj nie wdawać się w zbędną strzelaninę. Omiń po prostu przeciwników. Za pierwszym słupem znajdziesz superszybki karabin. Zabierz go, wkrótce będziesz go potrzebował. Idź dalej. Użyj pierwszego mechanicznego klona. Przy EA znajdziesz następnego. Otwórz drzwi przy pomocy zebranej właśnie EA. Przy okazji jeśli będziesz miał szczęście, zniszczysz znajdującego się przy nich robota. Przesuwając odpowiednio wózek widłowy przedostaniesz się do następnego pomieszczenia. W nim, korzystając z dużego bloku, trafisz do wyjścia. Następnie, przenosząc się z platformy na platformę w górę, znajdziesz krążący wózek widłowy. Zatrzymasz go, kiedy znajdziesz się na najwyższej platformie. Z niej przeniesiesz się do następnego pomieszczenia. Przy pomocy szybkostrzelnego karabinu zlikwiduj wszystkich znajdujących się w nim obcych. Kolumny zakończone są wentylatorami. Pierwszy z nich osiągniesz, skacząc z najwyżej położonego punktu rampy. Następnie przedostań się na kolejny itd. Celem jest oczywiście znajdujący się najwyżej wentylator (po lewej stronie). Tylko w ten sposób dotrzesz do drzwi po prawej stronie. Zniszcz obcych ukrywających się w niszy. Krótko potem wyłoni się statek kosmiczny. Zniszcz szybko stanowiące w tym momencie największe zagrożenie - działa. Po zniszczeniu reszty statku, jak również wylęgarni obcych skocz na średni podest. Idź za Bonesem i jego porywaczem.

ETAP 6.

Ten level rozpoczynasz od odwrotu. Po tym jak jeden z toczących się przeciwników zbije szybę, rusz w górę. Po dotarciu na miejsce zniszcz wylęgarnie obcych. Przez powstałą dziurę wycofaj się przed atakującymi Cię robotami. Przełącz się do widoku snajpera i zlikwiduj zbliżające się psy oraz zmuś do ucieczki towarzyszącego im obcego. Szybko udaj się za nim w dół. Biegnij na koniec pomieszczenia i skocz na pierwszy podest. Następnie skacząc z platformy na platformę, przedostań się w górę. Użyj mechanicznego klona. Dzięki temu będziesz miał chwilę względnego spokoju. W kolejnym pomieszczeniu, używając widoku snajpera, strzelaj do Big Bossa. Jak i on zacznie do Ciebie strzelać, uruchom kolejną przynętę. Czynności te powtarzaj tak długo, aż alien wycofa się. Potem skieruj swe kroki w stronę ogromnej kuli. Po drodze zbierz pomagającego Ci psa. Rzuć go Big Bossowi pod nogi. W międzyczasie znajdź i zabierz ostatnią EA. Użyj bomby na alienie, zeskocz z powrotem na dół i kontynuuj dalszy jego ostrzał. Po trzech powtórzeniach Bones będzie wolny. Dalej wypadki potoczą się już automatycznie.

LEO

PORADY OGÓLNE

1. **Staraj się być cały czas w ruchu.**
2. **Podczas gry niszcz najpierw produkujące obcych baterie, następnie czołgi, a na samym końcu pojedynczych obcych.**
3. **Badaj przy pomocy widoku snajpera pomieszczenia, do których chcesz wejść.**
4. **Niektórych przeciwników możesz ominąć.**
5. **Po oczyszczeniu pomieszczenia zajmij się odnalezieniem znajdujących się w nim przedmiotów.**

Dzisiaj wyjątkowo nieco monotematycznie. Większą część zdominuje opis przejścia etapu The Cistern w Tomb Raiderze. Prosiliście o to w wielu swoich listach. Ponadto postanowiłem zrobić porządek z The Settlers 2, do których także nagromadziło się wiele pytań. Na skończenie tych gier macie jeszcze około tygodnia ferii, a starszym Czytelnikom przerwa w sesji też się przyda. Zapraszam więc do lektury.

ACE VENTURA

Nie potrafię zbudować totemu.

Sławomir Wojtoń

Rysunek, w jaki sposób wygląda poprawnie ułożony totem, został zamieszczony wraz z rozwiązaniem do tej gry w numerze 7/97 (numer dostępny w archiwaliach).

Po powrocie z Wulkanii nie wiem, jak wytworzyć prąd.

Paweł Erdman, Łódź

Weź ze ściany notkę i przeszukaj wszystkie szafki, aż znajdziesz rękawice. Zabierz też kable do TV leżące koło telewizora i podłącz je do skrzynki z bezpiecznikami. Drugi koniec kabla przeciągnij do łazienki i wetknij do wanny. Wróć do pokoju i zdejmij zasłonę z akwarium (stoi zaraz koło drzwi wejściowych). Zabierz je do łazienki i postaw na stołku. Załóż rękawice i przenieś elektryczne węgorze z akwarium do wanny. To załatwi sprawę braku prądu.

CONSTRUCTOR

1. Jak pokonać takiego robala, który włazi do niezamieszkanych domów, podpalając je?

2. Moi lokatorzy nie mają dzieci. Dlaczego?

3. Kiedy pozyskuję lokatorów niechlujów i wazeliniarzy, to obydwie pary cały czas narzekają. Gdy zamieszkają w drewnianych domach, to trzeba ich stamtąd wyrzucić, bo stresują się tak szybko, że zanim się obejrzę, domu nie ma. Innym razem z kolei buduję dom z cementu i drewna, lecz nie mogę pozyskać lokatorów lepszych, bo ich ikony są cały czas nieaktywne.

4. Jak zdobyć policjantów, gdy już wybuduję posterunek policji?

5. Gdzie szukać ikony mafii?

6. Proszę o podanie nazw domów, w których mieszkają hippisi i złodzieje.

Szymon Krzakowski, Knurów

Polecam suplement do tej gry zamieszczony w numerze ŚGK 1/98. A oto odpowiedzi:

1. Robala można pokonać wyłącznie strzelając do niego. Musisz więc obserwować, gdzie chodzi i w odpowiednim momencie użyć jakiejś uzbrojonej jednostki (może to być nawet robotnik).

2. Niektórzy lokatorzy po prostu nie mają takiej możliwości. Uzależnione może to być także od poziomu stresu. Warto zainstalować komputer i ulepszyć sypialnię. Pomaga to znacznie w rodzeniu dzieci.

3. Lokatorzy, bez względu na to gdzie zamieszkują, nieustannie narzekają. Musisz spełniać ich zachcianki, bo inaczej poziom stresu drastycznie wzrasta. Do nowych budynków wprowadzać się będą tylko lepsi lokatorzy. Aby ich mieć, musisz wytwarzać lokatorów drugiej klasy. Zmienia się to w domku, tam gdzie ustalasz czynsz lub rodzenie dzieci. Komputer i sypialnia niezbędne.

4. Policjantów mogą również rodzić lokatorzy, podobnie jak robotników, czy lokatorów wyższych stopni. To jednak możliwe jest u lokatorów wyższych stopni.

5. Tam, gdzie innych, po prawej stronie ekranu. Zresztą instrukcja traktuje o tym.

6. Patrz instrukcja.

LARRY 5

Proszę o podanie kodu na lotnisku.

M. P., Iława

Jest to niemożliwe, bowiem znajduje się on w instrukcji oryginalnej wersji gry, do zakupu której zachęcam.

THEME HOSPITAL

1. Jestem na piątym poziomie. Po otwarciu szpitala, przychodzą ludzie chorzy na Fractured Bones. Co prawda mam zbudowany Fracture Clinic, ale oni nie chcą tam przychodzić. Co robić?

2. Mam problem z zatrudnieniem personelu. Jeżeli zatrudnię lekarzy i pielęgniarki do każdego pokoju z osobna, to potem mam kłopoty z wypłacaniem pensji. Jeżeli zatrudnię kilka lekarzy i pielęgniarek, to dochodzenie do poszczególnych pokoi trwa za długo i pacjenci odchodzą obrażeni. Który sposób jest lepszy?

Paweł Kołodziejski, Nowy Dwór Mazowiecki

Polecam suplement zamieszczony w numerze ŚGK 9/97.

1. Do obsługi Fracture Clinic potrzebna jest pielęgniarka. Może po prostu jej nie masz? Spróbuj postawić to pomieszczenie blisko recepcji, zaoszczędzi to drogi, jaką muszą pokonywać pacjenci.

2. Zawsze warto mieć dużo lekarzy, zwłaszcza specjalistów. Niestety, trzeba im płacić pensję, więc faktycznie należy zatrudniać rozsądnie. Sam musisz wiedzieć, jakie choroby są na danym poziomie najczęstsze. Od tego uzależnione będzie co zbudujesz i ilu lekarzy zatrudnisz. Co do pielęgniarek, to z moich obserwacji wynika, że 3 w zupełności wystarczą. Zawsze miałem więcej sprzątaczy. Warto też zbudować dwa pokoje wypoczynkowe na obydwu końcach szpitala. Przez cały czas obserwuj miejsca, w których jest największa kolejka. Ręcznie przesuwaj lekarzy do odpowiednich gabinetów, nie czekaj aż sami to uczynią. Ten sposób jest lepszy również w przypadku wysyłania personelu do pokoju wypoczynkowego, gdyż wówczas nie tracisz czasu na odbywanie drogi między pokojami. Jeśli nie radzisz sobie z obsługą pacjentów, to możesz też dorywczo zatrudniać, a potem zwalniać lekarzy. I jeszcze jedno, tak już na boku. Naprawdę czytam wszystkie pytania od Czytelników, nie ignorując żadnego z nich, dlatego na drugi raz wystarczy, że napiszesz je raz, na jednej karcie pocztowej - nie trać niepotrzebnie pieniędzy na znaczki!

SKAUT KWATERMASTER

Gdzie mam znaleźć wiadra i zwierzę, o których mowa na ścianie kaplicy?

Tomasz Pasek, Bytom

Polecam rozwiązanie zamieszczone w numerze ŚGK 7/96. Wiaderko znajdziesz nad jeziorkiem, po tym jak rybaka wrzucisz do wody. Zwierzę to mysz, którą musisz wywabić z lasu. Natomiast dwie rzeczy, o które pytasz w liście, nie są potrzebne.

THE SETTLERS 2

1. Dlaczego pływak na łódce zatrzymuje się na środku wyznaczonego szlaku - np. chcę budować dom po drugiej stronie rzeki, nie mogę dowieść materiałów i budowniczych na budowę?

2. Do czego służy skaut (send out the scout)?

3. Co oznaczają tablice pozostawione przez geologa?

4. Do czego służy storehouse, shipyard, slaughterhouse i donkeyfarm?

5. Jak zrobić ze złota pieniądze i płacić nimi?

6. Co zrobić, żeby mieć więcej wojska?

Roman z Pruszcza Gdańskiego

1. Przewożenie materiałów następuje przy pomocy łódek, natomiast chcąc przewieźć ludzi musisz zbudować duże statki. Te z kolei wymagają portu do funkcjonowania. Port musi być zlokalizowany, by miał połączenie z istniejącą siecią dróg lądowych, tak aby produkty mogły być transportowane w obydwie strony. Port jest zarządzany tak, jak wielki magazyn.

2. Jest to zwiadowca i pozwala na odkrywanie terenu.

3. Na tych tabliczkach jest informacja o znalezionych złożach, wodzie lub po prostu pusta, oznaczająca brak jakichkolwiek złóż.

4. Wielki magazyn - funkcjonuje na zasadzie zamku, gdzie przechowywane są wszystkie zapasy. Stocznia - produkuje statki i łódki, rzeźnia - tutaj oddaje się wyhodowane świnki, hodowla osłów - wyhodowane zwierzęta wykorzystywane są zamiast tragarzy.

5. Musisz zbudować mennicę, a złote monety potrzebne są do strażnic.

6. Wytwarzaj tarcze i miecze.

THE SETTLERS 2

1. Czy można wyćwiczyć rycerzy w zamku tak, jak się to robiło w części pierwszej, czy tylko za pomocą złota w strażnicach?

2. Jeśli nie można wyćwiczyć rycerzy w zamku, to jak wymienić lepszych ze strażnic na gorszych z zamku w celu podniesienia ich umiejętności?

3. Do czego służy trunek wyprodukowany w piwiami?

4. Mam około stu rycerzy w całym państwie, a w zamku kilkanaście kompletów zbroi. Jak można zaciągnąć ludzi do wojska?

5. Czy atakując wroga z katapulty, mogę sam wybrać strażnicę do zniszczenia?

6. Czy po zniszczeniu strażnicy wroga przy pomocy katapulty, jego rycerze też giną?

Adam Kurzok, Mikołów

1. Nie, tylko za pomocą złota oraz szlachetnego trunku wytwarzanego w browarze.

2. Nie ma takiej możliwości.

3. Do podniesienia poziomu morale oraz waleczności u rycerzy.

4. Czy to nie czas zaatakować wroga? Prawdopodobnie jest pewien limit wytwarzania rycerzy. Osobiście nigdy nie miałem takiej armii, a i tak ukończyłem grę. Walcz więc, masz naprawdę dużo wojska. Nie ma na co czekać.

5. Nie, atakowana jest ta znajdująca się najbliżej granicy.

6. Oczywiście, zniszczenie konstrukcji „zabija" przebywające tam wojska.

THE SETTLERS 2

Jak buduje się statki i spuszcza je na wodę.

Bartek Mamzer, Piotrków Trybunalski

Statki buduje się w stoczni, na wyraźne polecenie. Ponadto musisz koniecznie zbudować port (patrz - pkt. 1). Co do wodowania, to sytuacja wygląda następująco. Naciśnij przycisk „start expedition" w oknie informacyjnym portu. Wówczas statek zostanie automatycznie wyposażony w odpowiedni ekwipunek. Następnie możesz wybrać dowolny kierunek ruchu. Statek wypłynie natychmiast i będzie badał nieznane wody we wskazanym kierunku. Kiedy odkryje ląd, zostaniesz o tym poinformowany. Wówczas każ zbudować port. Zostanie utworzona trasa handlowa i nastąpi automatyczna wymiana towarów.

THE SETTLERS 2

Do czego służą ikony w opcji military?

Krzysztof Marcinkiewicz, Wrocław

Począwszy od góry: tempo przyjmowania nowych rekrutów, moment

bronienia budynków, których żołnierzy wysyłasz do walki, ilu żołnierzy ma wychodzić z budynku w przypadku ataku, jak silnie mają być obsadzone budynki w głębi kraju, w środku, na terenach przygranicznych.

TOMB RAIDER

Na poziomie The Cistern nie mogę poradzić sobie z trzecim kluczem. Zebrałem już jeden złoty i srebrny, ale mam kłopot z drugim srebrnym kluczem. Dokładnie wiem, gdzie on jest, lecz nie mogę otworzyć drzwi. Zwiedziłem cały poziom i nic już nie ma prócz wody i ciszy. Co więc mam zrobić, aby otworzyć te drzwi?

Jakub Górski, Wrocław

Proszę o podanie szczegółowego opisu poziomu The Cistern.

Krzysztof Szewczyk

Opuść się w dół i przepchnij kamienny blok do następnego pomieszczenia. Popchnij go pod dźwignię i pociągnij za nią. Otworzą się drzwi i zapadnia w podłodze, zejdź niżej i idź na taras. Staniesz w komnacie z basenem pośrodku. Na północy i na wschodzie znajdują się balkony (po jednym na każdej ze ścian), zaś na zachodzie znajdują się dwa inne (z drzwiami otwieranymi przez zardzewiałe klucze. Na północnym balkonie znajdują się podwójne białe drzwi otwierane srebrnymi kluczami, natomiast na wschodnim balkonie jest pomieszczenie z dźwignią (przesuwając ją, zalejesz komnatę wodą).

Zacznijmy od początku. Stojąc u wejścia, zabij wszystkie krokodyle i szczury. Następnie obróć się przodem do wejścia, którym tu wszedłeś. Na lewo, obok niego jest gzyms przy ścianie, a na nim pierwszy zardzewiały klucz. Aby się do niego dostać, musisz skoczyć najpierw na niższy gzyms znajdujący się po tej samej stronie, później zawisnąć na rękach i przejść wąską szczeliną do samego jej końca i będąc już przy wschodniej ścianie przeskocz na gzyms. Pierwszy klucz stanie się Twoim łupem.

Udaj się do wschodniego balkonu, gdzie natkniesz się na towarzysza podróży. W komnacie, za dziurą w podłodze (uważaj!) jest dźwignia. Użyj jej, zalewając główną komnatę wodą. Na gzymsach znajdziesz przydatne przedmioty, a w południowo-zachodnim rogu jest ukryta komnata. Wskocz do dziury w podłodze, omiń szczury i wpłyń do tunelu. Po schodach wyjdź na brzeg i skacząc po gzymsach (znajdziesz klucz), udaj się do wyjścia. Nie możesz zeskoczyć na dół (jest za wysoko), więc przesuń się na rękach w lewo. Gdy już podłoga będzie blisko, zeskocz i zabij szczury. Zjedź po pochylni i w pomieszczeniu z wodą (główna komnata) płyń do balkonów na zachodniej ścianie. Otwórz najpierw drzwi po prawej stronie (chodzi o te na powierzchni, krat pod wodą i tak na razie nie otworzysz), wskocz do wody, omiń kolce i wpłyń do nowego pomieszczenia. Będąc w nim spostrzeżesz, że w suficie we północno-wschodnim narożniku jest wnęka. Za nią jest korytarz, którym dostaniesz się do brązowych drzwi oraz klucza. Drzwi automatycznie się otworzą i wpłyniesz ponownie do głównej komnaty.

Następnie płyń do basenu, pośrodku zatopionej sali. Na jego północnej ścianie znajdziesz podwodny korytarz, który prowadzi do komnaty z dźwignią u góry otwierającą podwójne miedziane drzwi (srebrny klucz), a także do komnaty z miedzianymi drzwiami, za którymi jest drugi srebrny klucz (chwilowo nieosiągalny).

Wróć do komnaty głównej i wejdź na drugi balkon ściany zachodniej (patrząc na wprost, ten po lewej). Wejdź do pomieszczenia. Zabij małpy i skacz z mostu na most (ktoś Ci będzie w tym przeszkadzać), a z ostatniego odbij się i złap szczeliny w ścianie. Pod szczeliną jest półka, a na niej magnum. Aby się tam dostać, możesz skoczyć z ostatniej platformy ([Alt] + [Shift]) lub puszczając szczelinę i łapiąc krawędź półki. Potem skorzystaj z mostów jeszcze raz, lecz tym razem zwisając na rękach przesuwaj się w prawo. W znalezionej komnacie są platformy, dźwignia I srebrne drzwi. Na dół do pomieszczenia prowadzą pochylnie. Zabiwszy krokodyle, skocz na platformę po prawej (od wejścia), a potem złap się szczeliny w ścianie i przesuwaj się w lewo. Gdy dostaniesz się do dźwigni, otwórz z jej pomocą drzwi. Za nimi znajduje się korytarzyk (szczury) prowadzący do wody. Płynąc dalej tunelem, dostaniesz się do komnaty z podwójnymi drzwiami. Otwórz je dźwignią i zabierz klucz znajdujący się między nimi.

Fragment gry, który teraz następuje, sprawiał właśnie najwięcej kłopotów Czytelnikom. Przede wszystkim, wydostawszy się do głównej komnaty, należy spuścić wodę, a więc trzeba przedostać się do komnaty na wschodzie i tam pociągnąć za dźwignię. Następnie wróć do głównej sali i kierując się gzymsami po lewej stronie, przedostań się do jednego z balkonów na ścianie zachodniej (tego po lewej, stoją na wprost obydwu). Będzie to wymagało trochę umiejętności w skakaniu, ale jest możliwe. Następnie trzeba znów pokonać znaną Ci już drogę, tj. wejść do pomieszczenia z mostami, skakać z jednego na drugi, przeciągnąć się do przejścia, skoczyć na platformę, przeciągnąć się kolejnego przejścia i... Jesteś w pomieszczeniu z ostatnim kluczem, ale tym razem nie jest ono zalane wodą. Teraz trzeba wskoczyć na platformę aż pod sufitem i tam przełączyć dźwignię, otwierającą drzwi do owego klucza. Kiedy to zrobisz, zejdź na dół (ostrożnie, jest wysoko - I pod żadnym pozorem nie skacz jeszcze do wody), weź klucz i wróć wodą do głównej komnaty.

Skacząc po półkach i gzymsach wokół komnaty, przedostań się do balkonu na północnej ścianie i otwórz podwójne srebrne drzwi. Będąc już za nimi, udaj się na półkę przy drzwiach I wykonaj skok do złotego zamka. Stamtąd zabij lwy. Znajdziesz się w ogromnej komnacie za otwartymi drzwiami. Aby ją przejść musisz iść koniecznie wzdłuż ściany. Gdy dojdziesz do dźwigni, użyj jej i szybko wciągnij się do góry. Drzwi do pomieszczenia z boku zostaną otwarte, ale jednocześnie zostaną wypuszczone lwy. Obok dźwigni jest kamienny blok. Musisz go przetransportować do pomieszczenia, w którym były lwy. Za pomocą tego bloku dostaniesz się na półkę, na której jest wiele przydatnych przedmiotów. Cofnij się do dźwigni I wskocz do otworu, który zasłaniał kamienny blok.

Arkadiusz Matczyński
e-mail: sos@sgk.com.pl

SOS Skrzynka kontaktowa

PYTANIA

EYE OF THE BEHOLDER 3

Dzięki numerowi 5/94 udało mi się dojść bardzo daleko. Jednak mam pewien problem, gdy dochodzę do punktu z kolumną pełną zamków. Otwieram trzy zamki kluczami:

a) zamek zielony - kluczem Crystal key

b) zamek żółty (złoty) - kluczem Brass key

c) zamek srebrny - kluczem Silver key

Zamek brązowy powinienem otworzyć kluczem Copper key, ale musiałem go użyć w zamku z drzwiami, bo inaczej nie dostałbym się w dalszej wędrówce do tej kolumny z zamkami.

Grę zasejwowałem w dwóch miejscach: przed tymi drzwiami i po wyjściu na powierzchnię, idąc do tej kolumny z zamkami. Chodzi mi oczywiście o drzwi, po otwarciu których widać dziurę wysyłającą strumień wody i wychodzące z niej dwie niebieskie poczwary. Nie wiem jak poradzić sobie z tym zamklem. Jestem prawie w połowie gry. W grupie nie posiadam złodzieja. Znalazłem następujące przedmioty: Crimson key, Silver key, Brass key, Stone key, Crystal key, dwa czerwone gemy i jeden żółty, sześć pierścieni ochronnych i 3 naszyjniki. Na koniec jeszcze jedno pytanie, czy podobne sytuacje (bez wyjścia) są także w dalszej części gry i ewentualnie jak ich uniknąć?

Robert Kurzak,
Częstochowa

HOOK

Nie potrafię znaleźć garnków ze złotem. Znajduję jakieś garnki na statku pirackim, lecz nie ma w nim złota i nie można ich wziąć.

Tomasz Pasek,
Bytom

LURE OF THE TEMPTRESS

Po wyjściu z celi i zamknięciu w niej strażnika na ścianie wisi jakiś facet i prosi o wodę. Dałem mu ją, lecz on następnie zmarł. Miał przy sobie sakwę, więc odciąłem ją nożem. Niestety, nie wiem, co się z nią stało. Uwolniłem Ratpochę i nie wiem, po co mi ona oraz gdzie jest klucz do zamkniętych drzwi.

Łukasz Kirkuć,
Bartoszyce

PRINCE OF PERSIA

Dochodzę do 12. etapu. Po wyjściu z drzwi nie wiem, co robić. Proszę o pomoc, w jaki sposób ukończyć ten poziom.

Paweł Kołodziejski,
Nowy Dwór Mazowiecki

RESIDENT EVIL (PSX)

1. Gdzie znaleźć baterie do windy?
2. Gdzie znaleźć szyfr do drzwi w głównym domu, na drugim piętrze?
3. Gdzie jest drugi medalion doom book 2?
4. Co zrobić w podziemiach, po uwięzieniu przez Barego?
5. Czy Wesker jest również opętany?
6. Czy można zrobić coś z flipperem w pokoju z dwoma pająkami?

Paweł Rogala,
Nowa Wieś Lęborska

7. Do czego służy czerwona roślina i do czego jej użyć?
8. Jak przejść przez drzwi, w których komputer pyta o hasło?
9. Gdzie znaleźć lekarstwo dla rannego Richarda?
10. Do czego użyć zapalniczki (oprócz kominka)?
11. Co zrobić z bojlerem znajdującym się na podłużnym balkonie?
12. Gdzie znaleźć drugi diament pasujący do figurki z tygrysem?
13. Gdzie znajduje się strych z wężem i co zrobić po jego zabiciu?

Tomasz Filuk

THE CITY OF LOST CHILDREN

1. Posiadam następujące przedmioty: 3 butelki, gąbkę, szczotkę, woreczek, kość dałem psu, szary pręt, którym zrobiłem zwarcie w latarni i tym samym pozbyłem się strażnika.
2. Wcześniej byłem w magazynie (w którym zamknął mnie strażnik) i rozmawiałem ze stojącym tam człowiekiem. Kim on jest?
3. Kiedy chciałem pokręcić korbką, żeby dostać koszyk zawieszony na sznurku, siedzący obok facet nie pozwolił mi. Co należy mu dać?
4. Gdzie znaleźć klucz do drzwi, obok których stał strażnik?
5. Proszę także o kilka wskazówek do dalszej gry.

Adrian Lenkcis,
Milicz

Arkadiusz Matczyński
e-mail: skrzynka@sgk.com.pl

TRIKI

Witam wszystkich oszustów. Zgodnie z obietnicą, od tego numeru, w rubryce triki znajdziesz również ułatwienia do gier na konsole. Dzisiaj będą to podpowiedzi do Nintendo 64, a w przyszłym miesiącu... zobaczymy. Zachęcam Was do przysyłania nowych trików listownie lub bezpośrednio via e-mail: triki@sgk.com.pl. Jeśli w otchłaniach Internetu znajdziecie jakieś ułatwienia do gier (wyłącznie tych najnowszych!), to ślijcie je do mnie. Mogą być pisane nawet w obcym języku (oczywiście nie po chińsku - jest to jeden z języków kompletnie mi obcych:)). Nie wymagam wymyślania własnych trików (choć miło by było), wystarczy je tylko dokładnie sprawdzić i czekać na publikację.

PC

AGE OF EMPIRES

Podczas gry wciśnij [Enter], by uaktywnić „chat menu". Tam wpisz dowolne z poniższych haseł:
MEDUSA - mieszkańcy zamieniają się w meduzy, kiedy jeden z nich zostaje zabity zamienia się w czarnego jeźdźca, a po ponownej śmierci w ciężką katapultę
DIEDIEDIE - zabicie wszystkich przeciwników i zwycięstwo
RESIGN - przegrana
REVEAL MAP - odkrycie całej mapy
PEPPERONI PIZZA - otrzymujesz 1.000 sztuk jedzenia
COINAGE - otrzymujesz 1.000 sztuk złota
WOODSTOCK - otrzymujesz 1.000 sztuk drewna
QUARRY - otrzymujesz 1.000 sztuk kamienia
HARI KARI - samobójstwo
PHOTON MAN - zwiadowcy wyposażeni w Laser Gun
GAIA - możliwość sterowania zwierzętami, jednakże tracisz kontrolę nad ludźmi
FLYING DUTCHMAN - „Flying Dutchman"
STEROIDS - natychmiastowe postawienie wybranej budowli
HOME RUN - zwycięstwo
KILLx - zabiecie wroga, gdzie x to jego numer (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8)
BIGDADDY - nowy pojazd bojowy: Rocket Launcher
BIG BERTHA - ciężka katapulta ma większy zasięg i jest bardziej odporna na zniszczenie
ICBM - katapulta osiąga większy zasięg o 100 punktów
HOYOHOYO - ksiądz otrzymuje większą szybkość i 600 punktów
JACK BE NIMBLE - katapulta atakuje wszystko, co się rusza, nawet w powietrzu
E=MC2 TROOPER - otrzymujesz futurystycznego żołnierza, uzbrojonego w rakiety eksplodujące z chwilą bezpośredniego kontaktu z celem

DARK COLONY

W misjach multi, jaki i dla jednego gracza podczas gry kliknij na pasek informacji i wpisz:
slag net - odsłonięcie mapy
we need equipment - otrzymasz 10.000 jednostek Petry 7
Niestety przeciwnik otrzymuje dokładnie to samo.

Krzysztof Kerl, Bydgoszcz

DARK REIGN

Oprócz standardowych 12 poziomów istnieje jeszcze jeden: Death Blow. Aby go aktywować, idź do menu wyboru i kliknij na spiralę po zakończeniu poziomu 12.
Podczas grania Freedom Guard skirmish tanks jest zawsze gorszy od Imperium plasma tanks. Poniższy trik pozwoli na wyrównanie sił. Musisz plik „units.txt" w katalogu ..\darkreign\dark\deftxt poddać edycji. Znajdź ustwienia „Freedom Guard tank settings". Poszukaj „Setstrength" i wpisz tam liczbę.

G-POLICE

W „main menu" wpisz:
WOOWOO - syreny Havoca
SUPACAM - kamera wroga
BENIHILL - samochód Benny Hilla
PANTALON - ukryte misje w menu treningowym
DOOBIES - nielimitowana osłona
MRTICKY - broń
STATTOE - informacja w grze

MAGESLAYER

W konsoli (po użyciu tyldy [~]) wpisz dowolny z kodów i potwierdź klawiszem [Enter]:
bind p positions - pokazuje Twoją pozycję (x, y, z)
a_moveme X,Y,Z - przenosi Cię do wybranych współrzędnych
dir maps - pokazuje mapę
map (nazwa mapy) - przenosi do mapy
pc_spawnthing (nazwa przedmiotu) - tworzy wybrany przedmiot
fly - latanie
ode to jack - zabicie każdej istoty na poziomie
impulse 11 - nieśmiertelność
bigfinale - odtwarza ostatnią sekwencję filmową
noclip - wyłączenie przechodzenia przez ściany
impulse 10 - large magic attack
impulse 42 - easter egg
impulse 43 - natychmiastowa śmierć
impulse 69 - natychmiastowa śmierć

MEN IN BLACK: THE GAME

Podczas gry wciśnij [Esc] i wpisz DOUGMATIC, by uaktywnić „cheat", następnie powrócisz do gry i usłyszysz dźwięk. Wówczas ponownie wciśnij [Esc], a potem wpisz dowolne z poniższych haseł:
PROTECTME - nieśmiertelność
MOVEME - wszystkie save game
AGENTJ - grasz jako Will Smith
AGENTK - grasz jako Kevin Cunningham
AGENTL - grasz jako Laurel Weaver
AGENTX - grasz jako nieznany agent w czerni
ARCTIC - misja 1
HQ - powrót do bazy
GIVEME - wszystkie rodzaje broni
LOADME - nielimitowana amunicja
HEALME - regeneracja energii
FRALES - misja 2

Chciałbyś zagrać jako agent X? Nic prostszego, zrób zdjęcie swojej podobizny, zeskanuj i zapisz jako head_f.bmp oraz head_b.bmp. Następnie odpowiednio zastąp je w następujących katalogach: /art/3d/textures/head_f.bmp oraz /art/3d/textures/head_b.bmp. Wówczas musisz użyć triku z Agentem X i staniesz się pełnoprawnym Men in Black.

MORTAL KOMBAT TRILOGY

Podczas gry, zanim wykonasz jakikolwiek ruch, przytrzymaj wysokie uderzenie, niskie uderzenie, dzięki czemu będziesz mógł grać jako CHAMELION.
Jeśli chcesz wrócić do klasycznych postaci jak Kung, Kano, Jax i Rayden, idź do menu wyboru i kliknij na „select". Zrób to ponownie, by wrócić do normalnej gry.
W menu wyboru gracza, podświetl Sonię i wciśnij górę + Start. Usłyszysz odgłos i ekran się zatrzęsie. Wówczas po wybraniu zawodnika będziesz mógł wybrać również scenerię do walki.

MYTH

Aby wybrać dowolny level przytrzymaj [spację] podczas wyboru nowej gry. Naciskając [CTRL] i [+] odniesiesz zwycięstwo.

POSTAL

Podczas gry wpisz:
HEALTHFUL - maksimum energii
THICKSKIN - maksimum amunicji
CARRYMORE - podwójna ładowność magazynku
GIMMEDAT - otrzymujesz wszystko
HESSTILLGOOD - ciekawa śmierć
DAWHOLEENCHILADA - granaty, rakiety, napalm
BREAKYOSAK - dubeltówka
SHELLFEST - działko
EXPLODARAMA granaty, rakiety
FLAMENSTEIN - Koktajl Mołotowa, napalm
SHOTGUN - amunicja do dubeltówki
THEBESTGUN - działko
LOBITFAR - granaty
TITANIII - rakiety
STERNOMAT - napalm
FIREHURLER - flara
CROTCHBOMB - miny
THERESNOPLACELIKEOZ - zmieniacz poziomów
IAMSOLAME - nieśmiertelność

WORMS 2

Level 02. TIMETHEREWERE
Level 03. SOMESMALLWORMS
Level 04. WHOGOTVERYVERY
Level 05. ANNOYEDAND
Level 06. DECIDEDTO
Level 07. GOTOARMSIN
Level 08. ORDERTOWIPE
Level 09. OUTTHERE
Level 10. VICIOUS ENEMY
Level 11. COUNTERPARTS
Level 12. THEYDEVELOPED
Level 13. SOMEREALLY
Level 14. COOLWEAPONSSUCH
Level 15. ASBANANABOMBS
Level 16. ANDMAGICBULLETS
Level 17. THEYTRAINED
Level 18. ALLNIGHTAND
Level 19. EVERYDAYSOTHEY
Level 20. WOULDBECOME
Level 21. PROFICIENT
Level 22. INTHEIRWORMLY
Level 23. WAYSSOMETIME
Level 24. THEYWOULDSHOOT
Level 25. GRANNIESJUST
Level 26. FORFUNANDLAUGH
Level 27. ABOUTITINTHE
Level 28. EVENINGTIME
Level 29. WEAPOLOGISEON
Level 30. BEHALFOFALLTHE
Level 31. TERRITORIESTHAT
Level 32. WEWENTTOTHE
Level 33. TROUBLEOFTRANSLATING
Level 34. WORMS2INTOBUTWE
Level 35. DIDNTHAVETIMETO
Level 36. TRANSLATETHESE
Level 37. PASSWORDSNOTTHAT
Level 38. THEYNEEDTOBEDONE
Level 39. WESUPPOSETHAT
Level 40. YOUAREREALLY
Level 41. EXPECTINGTO
Level 42. SEEAWONDERFUL
Level 43. CHEATMODEWHEN
Level 44. FINISHTHEMISSIONS
Level 45. ANDYOUARERIGHT

SCREAMER RALLY

W „main menu" wpisz:
TRAMO - wszystkie trasy
CARBO - dodatkowy samochód

AMIGA

JAGUAR XJ 220

Poszukaj w radiu, a znajdziesz muzykę z serialu „Drużyna A".

JAMES POND

Wpisz MRZ, gdy rozpoczniesz misję - niezniszczalność.
Wpisz JUNKYARD i naciśnij [Return] - nieśmiertelność. Wówczas wciśnięcie [D] otwiera wszystkie przejścia na danym poziomie.

JAMES POND 2: ROBOCOD

1. Na ekranie tytułowym wpisz LITTLE MERMAID. Wówczas w czasie gry działają następujące klawisze:
[Enter] - niewidzialność
[F] - skrzydła
[M.] - wybór mapy
[C] - samochód
[P] - samolot
2. Włącz niewidzialność, wejdź w pierwsze drzwi i zaraz do wyjścia w lewo - wszystkie drzwi stoją otworem.
3. Przed wejściem w jakiekolwiek drzwi zbierz przedmioty w takiej kolejności, aby pierwsze litery ułożyły się w słowo „cheat" - nietykalność.
4. Aby uruchomić „cheat menu", wpisz O. S. FRIENDLY, a następnie zatwierdź klawiszem [M.].

JAMES POND 3

Na mapie wpisz następujące hasła:
UNCLE ROGER - tajna wiadomość
EVAS - zapisywanie gry w dowolnym momencie
Podczas gry wpisz NIGHTMARE i naciśnij [F10] - przejdziesz do „cheat menu".

JIM POWER

W czasie gry wpisz Velone - nieśmiertelność.

JIMMY WHITE SNOOKER

Przejdź do robienia „trick shotów" i wciśnij po kolei: [F7], [F4] i [F1]. Po usłyszeniu podwójnego kliknięcia, wyjdź z tego menu klawiszem [Esc] i wybierz „demo mode". Pojawi się nowa opcja: „Do a Random 147 Break".

JUMPING JACKSON

Na stronie tytułowej wciśnij prawy przycisk myszki.

JUMPING ZONE

Na tytułowym ekranie wpisz I WANT TO GET OUT. Wówczas wciśnięcie [Amiga] + [N] - następny poziom.

JUNGLE STRIKE

W 7. levelu (River Raid) w niewielkiej odległości od lotnisk znajdują się 2 działa „Twingun". W tym samym miejscu znajdziesz 4 życia schowane w niewielkich piramidkach.

K - 240

Wpisz podane hasła podczas gry i zatwierdź klawiszem [Enter]:
LOADSADOSH - każde następne wpisanie tego hasła daje 100.000 kasy
SKYCRAPPER - czas budowy budynków skrócony jest do minimum
WIDGET - dostępne są wszystkie wynalazki, budowle i urządzenia
ICEMAN- zamraża asteroidy.
Budując statki COMBAT IGEL, na jedną stronę daj mu osłonę 50, a na drugą broń. Statek będzie miał więcej energii niż powinien.

KAJKO I KOKOSZ

Będąc już przy końcu gry, nie wrzucaj liścia do podkopu, tylko wrzuć go od razu do studni - ciekawa reakcja.

KARATE KID 2

[P] - następny etap.

KICK OFF 3

Aby łatwo strzelić gola, idąc (w prawo) wprost na bramkarza na wysokości pola karnego lekko podkręć piłkę w prawy dolny róg bramki. Gol w 95% przypadków.

KID GLOVES

Podczas gry wpisz RHINNOM. Wówczas:
[F8] - pieniądze
[F9] - poziom wyżej
[F10] - sklep.

KID GLOVES 2

Prawy przycisk myszy - zmieniacz poziomów.

KILLING GAME SHOW

Wciśnij [Help] - mapa.

KINGPIN

Gdy grasz przeciwko komputerowi, możesz zmieniać mu kule. Gdy rzuca, wciśnij jeden z klawiszy [F1] - [F5]. Najlepiej używać [F1] - kula pomarańczowa. Wówczas zbije maksymalnie trzy kręgle.

KIRUGI

Wciśnij prawy przycisk myszy - dodatkowe opcje.

KNIGHTS OF THE SKY

Jeżeli zablokuje Ci się karabin, trzymaj Fire i wciśnij [U].

KRUSTY'S FUNHOUSE

2. WHOAMAMA
3. FLANDERS
4. BROCKMAN
5. SIDESHOW.

KRUSTY'S SUPER FUNHOUSE

Jako hasło wpisz ZACHARY.

CD32

OSCAR

W poziomie „Commodore" (CBM) na 3. planszy przy samym końcu jest przepaść. Skocz tuż przy lewej ścianie w dół. Staniesz na schodkach. Jeśli masz jojo, rozbij ścianę po lewej stronie. Musisz podskoczyć i możesz zebrać literę. Pokaże się napis „wraping" - skończysz level bez zbierania wszystkich oskarów.

N64 NINTENDO

CRUISIN' U.S.A.

Super samochody: autobus, Jeep, policyjny samochód - to wszystko otrzymasz trzymając jeden z przycisków „View" i wciskając „Start" po wybraniu samochodu.

KILLER INSTINCT GOLD

Na ekranie wyboru postaci wciśnij [Z], [A], [R], [Z], [A], [B]. Powinieneś usłyszeć śmiech i otrzymać nową postać - Gargos.
Na ekranie wyboru postaci wciśnij [Z], [B], [A], [Z], [A], [L]. Powinieneś także coś usłyszeć i uzyskać nowe kolory w grze.
Włączenie wszystkich opcji następuje po wciśnięciu [Z], [B], [A], [L], [A], [Z]. Wówczas usłyszysz głos mówiący „Perfect!".

TRIKI

Aby obejrzeć credits wciśnij [Z], [L], [A], [Z], [A], [R].

NBA HANGTIME

Wpisz poniższe kody w „Tonight's Matchup screen".

111 - turniej
025 - gra dzieci
937 - zaliczone punkty
120 lub 127 - szybki powrót do obrony
616 - najlepszy blok
284 - najlepsza szybkość
709 - najleszpy przechwyt
552 - super szybkość
273 - turbo przechwyt
461 - nielimitowane turbo
802 - najlepsza siła
048 - brak muzyki
390 - brak popychania
gra poza boiskiem - przytrzymaj lewo i wciśnij turbo
wielkie głowy - przytrzymaj górę i wciśnij turbo + podanie
potężne głowy - wciśnij górę, górę, podanie, turbo
brak szybkich podań - wciśnij lewo, lewo, podanie, turbo
brak szybkości - wciśnij dół, dół, przechwyt, turbo
„ABA turbo" - przytrzymaj prawo i wciśnij przechwyt
najlepsze wsady - przytrzymaj lewo i wciśnij turbo, turbo, turbo

TUROK: DINOSAUR HUNTER

Wpisz DLKTDR w menu „enter cheat" podczas gry i rozpocznij ją. Następnie wciśnij pauzę i spójrz poniżej „Enter Cheat Code". Zobaczysz dodatkową opcję „Pen and Ink Mode". Wszystkie przedmioty zostaną zaznaczone na mapie.
Wpisz SNFFRR w menu „enter cheat" podczas gry i rozpocznij ją. Następnie wciśnij pauzę i spójrz poniżej „Enter Cheat Code". Zobaczysz dodatkową opcję „Disco Mode". Wrogowie zostaną oświetleni i zaczną tańczyć.
Wpisz:
FRTHSTHTTRLSCK - nieśmiertelność.
HBST - zmiana widoku, obrót wszystkich postaci wokół własnej osi.
FDTHMGS - credits
THSSLKSCL - nieśmiertelność i spowolnienie przeciwników.

Zebrał i opracował:
Arkadiusz Matczyński
e-mail: triki@sgk.com.pl

WEB NEWS

WWW WWW WWW

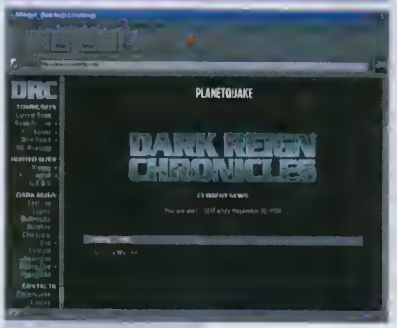
W dzisiejszym odcinku kontynuuję prezentowanie stron internetowych dotyczących strategii czasu rzeczywistego. Ponadto podaję dosyć ciekawy namiar na temat z okolic nieśmiertelnych wciąż Star Wars, a dotyczący gry Jedi Knight. W przyszłym miesiącu zapraszam do nieco krwawszych gier (Quake, Duke Nukem 3D itp.), zachęcając wszystkich jednocześnie do nadsyłania ciekawych adresów. I pamiętajcie, nieistotny jest fakt, czy strona jest oficjalna, czy też stworzona przez fanów gry, ważne by była warta zaprezentowania.

Arkadiusz Matczyński

Age of Empires
http://age.gamestats.com/index.shtml

Świetna strategia MicroProse oczywiście także posiada swoją stronę. W dodatku nie byle jaką. Pięknie wykonana, przejrzysta i co najważniejsza, zawierająca ogrom informacji. Oprócz dokładnie opisanych wszystkich budynków, jednostek, cudów świata etc. znajdziesz tutaj mnóstwo grafik. Koniecznie trzeba odwiedzić tę stronę.

Dark Reign
http://www.drchronicles.com

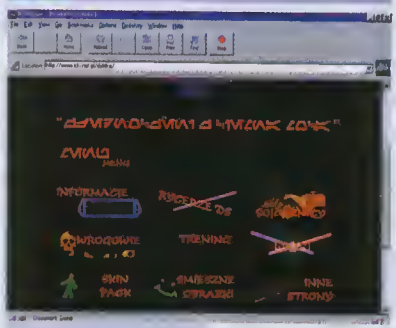


Równie dobra strategia czasu rzeczywistego. Na stronie znajdziesz bardzo dużo informacji od samych graczy. Informują oni o swoich osiągnięciach, sztuczkach i kruczkach, radzą jak przejść trudny moment. Ponadto nie zabrakło oczywiście opisu poszczególnych jednostek i ogólnych strategii działania. Strona dosyć uboga w grafiki, lecz także czytelna i wypełniona treścią.

Worms 2
http://www.worms2.com

Wormsów chyba nie trzeba nikomu przedstawiać. Ileż to godzin spędzało się na niszczeniu robali kumpla. Internetowa strona pozwala na ściągnięcie demka drugiej części gry, zapoznanie się z ogólnymi zasadami, a także obejrzeniu obrazków z gry. Ponadto wiele zabawnych rzeczy, jak np. dodatki na pulpit, aviki, wave'y, możliwość wysyłania pocztówek, zapisania się do drużyny i zagrania. Istne szaleństwo, jak i sama gra.

Darkness Strike
http://www.kki.net.pl/dstrike



Strona prowadzona przez jedną z legend polskiego Star Wars w internecie - MZA. Dedykowana grze Jedi Knight w trybie multiplayer; znaleźć na niej można między innymi tzw. skinpack, czyli zestaw dodatkowych postaci do sieciowego JK (w tym Vadera i Thrawna), dołączyć się do „zakonu" internetowych mistrzów Jedi Knight, ewentualnie obejrzeć zabawne screenshoty z gry. Znajdują się tu także linki do innych stron poświęconych Jedi Knight.

Take No Prisoners
http://www.takenoprisoners.com

Dla odmiany, trochę żywsza gra. Strona częściowo jest jeszcze w fazie rozbudowy, lecz jak na razie można co nieco poczytać. Na przykład znajdziesz tu informacje o samej grze, możesz zapoznać się ze screenami. Oprócz tego dostępne jest także demo gry, a taktyki prawdopodobnie wkrótce się tu pojawią. Strona nie rzuca na kolano pod względem graficznym, także treściowo wiele jej brakuje. Jednakże trzeba mieć nadzieję, że będzie się ona rozrastać w miarę szybko.

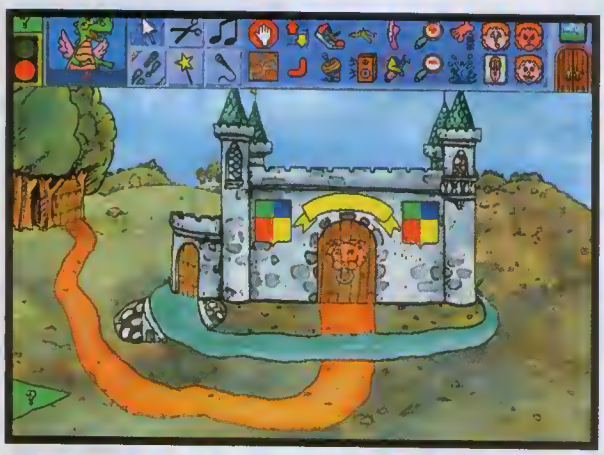
Total Annihilation
http://www.totalannihilation.com

Strona poświęcona chyba najlepszej grze „real time strategy". Oprócz zwyczajowych porad do gry znajdziesz tu przede wszystkim informacje o różnorakich unowocześnieniach czy dodatkach. Już teraz możesz ściągnąć najnowsze jednostki, których jest aż 9 sztuk i prawdopodobnie na tym nie koniec. Mowa jest także o konkursach, niestety, organizowanych na Zachodzie. Strona wykonana jest dobrze, nie ma zbyt dużo bajerów. Ewidentnie położono nacisk na zawartość strony, a nie na jej wygląd. I to właśnie chodzi.

Smok Anatol i tajemniczy zamek

Ostatnimi czasy na komputerowym rynku pojawia się coraz więcej programów edukacyjnych dla dzieci. Dają one najmłodszym przede wszystkim wiele zabawy, zaś rodzicom pomagają w trudnym problemie uczenia swoich pociech. Firma **LCSI** wydała ostatnio kolejny produkt tego typu pt. **Smok Anatol i tajemniczy zamek.** Jest to program, który pozwala dziecku rozwijać twórczą inicjatywę, wyobraźnię i pamięć.

Zabawa polega na tym, że dziecko ustawia wybranych, bajkowych przyjaciół (smoka, księżniczkę, czarownicę itd.) w wybranym miejscu (dziedziniec zamkowy, sala tronowa, las, labirynt), po czym każe im wykonywać różne czynności zaznaczone na palecie narzędzi. Przykładowo może pokazać ścieżkę, po której postać będzie spacerować, położyć jej pod nogi skórkę od banana, co spowoduje jej wywrócenie, kazać jej skakać, biegać i wiele innych. To oczywiście nie wszystko, dziecko bowiem ma możliwość zaprojektowania herbu, namalowania obrazu, czy też wykonania kilku prostych zadań, które są spisane w „Przewodniku dla rodziców" dołączonym do programu. Uczą one odpowiedniego wykorzystania narzędzi zamieszczonych na palecie w odpowiednich miejscach, przykładowo dziecko musi pomóc swoim postaciom wspiąć się na balkon, przeprowadzić je przez strumyk tak, aby się nie zamoczyły lub pomóc im przejrzeć się w lustrze.

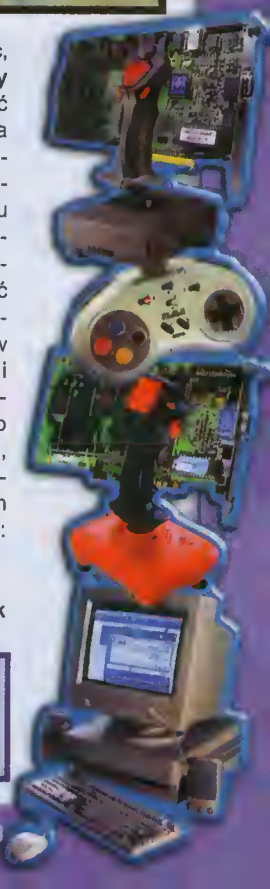


Strona audio-wizualna tego programu prezentuje się całkiem przyzwoicie. Grafika jest ładna i kolorowa, zachęcająca dziecko do zabawy, a w tle pobrzmiewa cicha muzyczka.

Ogólnie rzecz ujmując, **Smok Anatol i tajemniczy zamek** to dobry produkt, choć nie jest to nic rzucającego na kolana. Jest to zupełnie przeciętna gra edukacyjna, różniąca się od innych tego typu programów przede wszystkim tym, że nie kładzie nacisku na jedną umiejętność dziecka (np. liczenie czy czytanie), ale ogólnie pomaga w rozwoju wyobraźni, pamięci i logicznego myślenia naszego milusińskiego. Na pewno jest to interesująca pozycja, która winna przypaść przedszkolakom do gustu, bowiem doskonale spełnia swoją rolę: bawi ucząc i uczy bawiąc.

Kamila Tkaczyk

wymagania: PC 486, 100MHz, 8 M8 RAM, CD-ROM, Win 95, lub Win 3.11
Producent: LCSI



Lasy Podpoduszańskie

Firma **Optimus Nexus** znana jest ze swoich programów edukacyjnych dla dzieci. To właśnie jej zasługą są wspaniałe programy, takie jak: ***Moje pierwsze ABC, Sekrety króla czy Tomek i Oskar - duch w operze.*** Kolejnym tytułem tego typu, są wydane ostatnio Lasy podpoduszańskie. Jest to multimedialna gra przygodowa dla dzieci od lat 5, która wprowadza naszych milusińskich do wspaniałej krainy leżącej gdzieś daleko za Cieśniną Zasypiania. Jak tam trafić? Wystarczy razem z głównymi bohaterami zagłębić się pod poduszkę, do dziwacznego tunelu prowadzącego do drzew rosnących wzdłuż Słonecznej Ścieżki w **Lasach Podpoduszańskich**. A tam czeka na naszych badaczy wiele cudownych postaci, przygód i tajemnic do odkrycia.

Zaraz na początku poznajemy Panią Sówkę w ogromnych tenisówkach, która studiuje swoją Tajemną Księgę. To właśnie ona będzie stawiać przed bohaterami zadania, których rozwiązanie wymagać będzie czasem myślenia i kojarzenia, a czasem zręczności i spostrzegawczości. Mały gracz, razem z Kubusiem i Krzysiem, będzie musiał policzyć, ile jest kolorowych błotek, w których tapla się

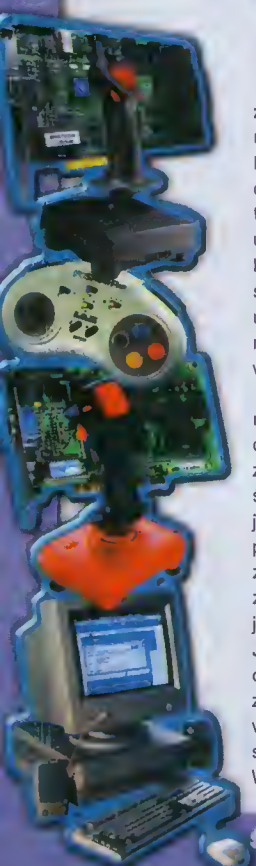
Łopiatka, rozwiązać zagadki zadawane przez kupców-filozofów, aby zdobyć jedzenie potrzebne głodującym zwierzętom, czy pozbierać „kule dobroci" (jedyną broń, jaka chroni **Lasy Podpoduszańskie**), które zaginęły na dnie rzeki. Wszystkie te gry i zabawy nie tylko bawią, ale i uczą - liczenia, rozpoznawania drzew i ptaków, czy podstawowej znajomości zegara. Dziecko może również nauczyć się jednego z wielu wierszyków, pograć ma fortepianie z zespołem bluesowym lub pokolorować obrazki.

Lasy Podpoduszańskie to naprawdę jeden z najlepszych programów dla dzieci, jakie widziałam. Wspaniałej zabawie towarzyszy bardzo ładna ścieżka dźwiękowa i ponad godzina zabawnych dialogów (często są to rymowane wierszyki), a wszystko razem jest bardzo dokładnie namalowane (namalowane, nie narysowane, obrazy są bowiem w zasadzie niczym płótna malarskie) i dokładnie, płynnie zanimowane. Ogółem jest to wyśmienity produkt, który moim zdaniem naprawdę warto sprezentować swoim pociechom.

Kamila Tkaczyk

Wymagania: procesor 586, 16 MB RAM, CD-ROMx2, Win95
producent: Optimus Nexus

Moje pierwsze zabawy matematyczne



Firma **Optimus Nexus** wydała kolejny program edukacyjny dla dzieci pt. **Moje pierwsze zabawy matematyczne**. Jest to multimedialny program do nauki leczenia dla dzieci od lat 5. Jest on złożony z czterech bloków tematycznych: wspomaganie rozwoju umiejętności liczenia obiektów, kształtowanie rozwoju umiejętności dodawania i odejmowania, ustalanie, gdzie jest więcej albo mniej, równoliczność i stosowanie wszystkich umiejętności łącznie.

Do zabawy wprowadza dziecko małpka Kiki, która spacerując po drodze przystaje przed kolejnymi zadaniami. Oczywiście, każde z nich jest trudniejsze od poprzedniego i wraz z nim nasz milusiński zdobywa nową umiejętność matematyczną. Jeżeli dziecko nie chce spacerować razem z małpką, może wybrać szybszy sposób wyboru zabawy. Wtedy wesoła małpka jest maszynistą pociągu, którego cztery wagony odpowiadają kolejno czterem blokom tematycznym programu, a symboliczne obrazki w oknach pociągu są wejściami do kolejnych zadań.

Przejdźmy teraz do samej istoty poszczególnych zadań. Polegają one na tym, aby wykonywać poszczególne zadania matematyczne na różnych obiektach. Przykładowo dziecko musi policzyć pomarańcze wiszące na drzewie, albo klocki ułożone w pudełku, sprawdzić, czy wystarczy kości dla każdego pieska lub policzyć ile lodów zjadło zwierzątko.

W czwartym, ostatnim wagoniku matematycznego pociągu znajdują się najtrudniejsze, a zarazem najciekawsze zadania. Jednym z nich jest zabawa w szukanie tygrysa. Polega ona na tym, że małpka chowa w pudełku jedną liczbę - tygrysa, którą dziecko musi odgadnąć wskazując na inne liczby i zasłaniając kolejno te, które są od niej większe lub mniejsze. Później następuje zamiana ról i to małpka szuka ukrytego tygrysa, a dziecko udziela informacji o tym, czy liczba, którą wybrała małpka, jest większa, czy mniejsza od szukanej. Do tej zabawy mały gracz może zaprosić drugą osobę, która zajmuje miejsce małpki.

Moje pierwsze zabawy matematyczne to doskonały program dla przedszkolaków i dzieci, które rozpoczęły właśnie naukę w szkole podstawowej, doskonale bowiem spełnia rolę pomocnika w nauce podstaw matematyki. Dodatkowo bardzo ładna oprawa, zarówno graficzna, jak i muzyczna zachęcają do zabawy, przyciągając do komputera na długie godziny.

Kamila Tkaczyk

Wymagania: procesor 586, 8 MB RAM, CD-ROM x 4, Win 95
producent: Optimus Nexus

STODOŁA
AMIGA S.C.
KLUB KOMPUTEROWY

- NAPRAWIAMY KOMPUTERY AMIGA I COMMODORE ORAZ SONY PLAYSTATION (RÓWNIEŻ MODERNIZACJE)
- JESTEŚMY PRZEDSTAWICIELEM FIRM: – ELSAT, ELBOX, EUREKA, ABC DATA
- SPRZEDAJEMY DOWOLNE ZESTAWY KOMPUTERÓW PC (MOŻLIWOŚĆ ZOSTAWIENIA W ROZLICZENIU AMIGI)
- SPRZEDAJEMY WSZELKIEGO RODZAJU HARDWARE DO PSX, AMIGI I PC
- INSTALUJEMY SIECI KOMPUTEROWE NOVELL, LANTASTIC, WINDOWS
- MOŻLIWOŚĆ ZAKUPU RATALNEGO

Warszawa
ul. Batorego 10
tel. (022) 25-93-70
tel. kom.0-602-319-759
e-mail robaczek@stodola.pw.edu.pl

WIRTUALNA ZABAWA

SETKI NAGRÓD DO WYGRANIA:
KOMPUTERY MULTIMEDIALNE
KONSOLE SONY PLAYSTATION
WSPANIAŁE GRY NA PC CD
SETKI KOMPAKTÓW
Z MUZYKĄ Z GIER
ORAZ WIELE
INNYCH
NAGRÓD

co 20 osoba wygrywa

WYSTRACZY ODPOWIEDZIEĆ NA PROSTE PYTANIE Z DZIEDZINY GIER

ZADZWOŃ I WYGRAJ
0.700 77 070

Musisz mieć 18 lat lub zgodę opiekunów! Opłata wynosi 4,22 zł/min z VAT. Regulamin konkursu otrzymasz po wysłaniu zaadresowanej koperty ze znaczkiem! INTE-NERKOM sp. z o.o. skrytka pocztowa 4, 00-967 Warszawa 86

Flight Force Plus SV-261

Wszyscy stali czytelnicy Świata Gier Komputerowych przyzwyczajeni są do zamieszczanych w tym piśmie recenzji dżojstików z funkcją programowania, lub samych dżojstików - bez tej funkcji. Niniejszy opis opowiada o czymś zupełnie odwrotnym - przedstawia on funkcję programowania bez dżojstika. No, może niezupełnie samą funkcję, ponieważ sama nie mogła by istnieć. Ale urządzenie, z wyglądu podobne do myszki - tylko o wiele od niej większe którego zadaniem jest emulowanie przycisków klawiatury w grach.

SV-261 jest, jak już wspomniałem, urządzeniem podobnym do myszki, które ponadto posiada dziewięć programowalnych przycisków plus [PROGRAM] i [PAGE].

Program - jak sama nazwa wskazuje, służy do programowania wcześniej wspomnianych dziewięciu przycisków.

Page - służy do zmiany strony programowania. Oznacza to, że przy dwóch stronach, bo tyle właśnie posiada ten przyrząd, można osiągnąć maksymalnie osiemnaście pojedynczych przycisków naśladujących klawiaturę.

Programowanie może się odbywać zarówno podczas gry, jak i przy użyciu specjalnych sterowników dostarczonych przez producenta. Dzięki tym właśnie sterownikom możliwe jest przypisywanie do trzech znaków jednemu przyciskowi, niestety jest to domeną tylko pierwszej strony, druga pozostaje z jednym znakiem na przycisk. Dodatkowo podczas przypisywania możliwe jest ustawienie opcji powtarzania lub nie powtarzania kombinacji trzech klawiszy przy dłuższym przytrzymaniu przycisku. W programie tym jest także opcja zapisywania ustawień klawiszy do pliku co powoduje, że można zdefiniować ustawienia do kilku różnych gier i przed uruchomieniem jakiejś z nich załadować te ustawienia.

Wadą tego sprzętu (być może tylko testowanego egzemplarza) jest bardzo ciężko naciskający się przycisk [1], który znajduje się po środku **SV-261**. Czasami oprócz niego naciskają się, nie wiadomo dla czego, także inne przyciski, co w niektórych grach może być bardzo niepożądane. Za kolejną wadę można uznać zbyt małą liczbę stron programowania (2)- w końcu tylko do tego ten sprzęt jest przeznaczony! Następną rzeczą która mi się nie spodobała, to brak możliwości ustawienia w programie jednoczesnego „naciskania" trzech znaków które przypisane są jednemu przyciskowi (np. [CTRL] [ALT] [DEL]).

Osobiście uważam, że gadżet taki jest rzeczą zbędną chyba, że ktoś niema dżojstika z programowaniem, a to jest mu niezbędne, albo dla ludzi którzy piszą tekst w którym często powtarzają się jakieś słowa bądź skróty (innego zastosowania nie mogę znaleźć).

Okrentny

Producent: InterAct Multimedia Products
Dystrybutor: Muliti-Styk

UltraRacer PC SV-284

UltraRacer PC jest kolejną kierownicą do komputera, jaką mam przyjemność tu przedstawić. Mówiąc ściślej jest to minikierownica, co nie zmienia faktu, że jest ona przeznaczona do współpracy z komputerem. **UltraRacer PC** składa się z minikierownicy, 6 przycisków fire w tym 2 autofire'ów, Throttle Control Trigger (coś w rodzaju języka spustowego - służy do przyśpieszania i hamowania), suwaków centrowania osi „X" i „Y" i przełącznika I - II, który służy do przełączania Throttle`a na port pierwszy lub drugi, jeśli tylko gra tego wymaga.

Jak nietrudno się domyśleć, SV-284 jest przeznaczony do większości wyścigów samochodowych i tam najlepiej spełnia swe zadanie. Naturalnie zdarzają się gry samochodowe (np. GP2), które są tą mniejszością i w których wykorzystanie tej kierownicy nie miałoby większego sensu, a nawet uznane mogłoby zostać, że się tak wyrażę, za czyste szaleństwo. Wiadomo, że jeśli jest to minikierownica, to nigdy jej jakość ani precyzja ruchów nie będą takie, jak w kierownicy normalnych rozmiarów. To właśnie jest jednym z powodów, dla których użycie jej w GP2 nie miałoby sensu. Innym powodem może być bardzo mały promień skrętu - około 40 stopni. Co innego w grach, takich jak Sega Rally Championship, gdzie **UltraRacer** spisuje się na medal.

Ogólnie rzecz biorąc, **UltraRacer PC** to średnio udany produkt, co nie oznacza, że odradzam jego zakup, gdyż istnieje kilka tytułów (Sega Rally Championship, Nascar Racing 2, Indycar Racing 2, Rally Championship czy Need for Speed), na których spisuje się on znakomicie. Po prostu, kierownica jak kierownica - widziałem lepsze.

I na koniec jeszcze jedna uwaga. Cały artykuł dotyczy pracy SV-284 pod Windows 95. Niestety, w gry działające w środowisku DOS nie byłem w stanie pograć z tego względu, iż nie mogłem z niewyjaśnionych przyczyn skalibrować kontrolera (być może winna jest moja karta dźwiękowa).

Okretny

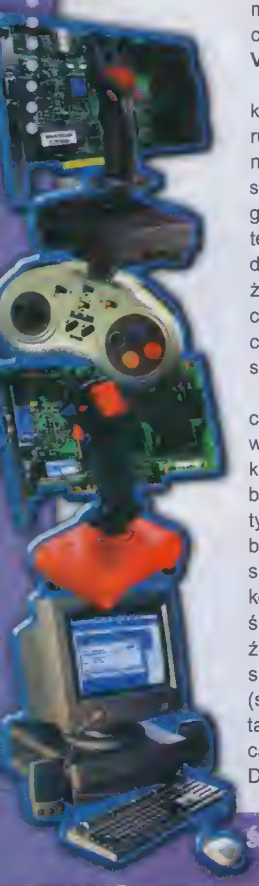
Producent: InterAct
Dystrybutor: Multi-styk

Vortex 3D SV-282

Ostatnimi czasy na rynek wchodzi coraz więcej kierownic do komputera. Wśród takich sław jak Thrustmaster Formula 2 czy V3 Racing Wheel znalazł się także **Vortex 3D.**

Vortex to sprzęt wielofunkcyjny, który dzięki kierownicy ruchomej w trzech płaszczyznach może emulować stery w samolocie lub kierownicę w grach samochodowych. Oprócz tego posiada on coś w rodzaju przepustnicy ze sprężyną, a także sześć przycisków fire, autofire, przełącznik analog-digital i krzyżak ze strzałkami.

Wiadomo, że jeśli chce się mieć sprzęt wielozadaniowy, który nadawał by się do kilku typów gier, trzeba w niektórych sprawach pójść na kompromis. Za taki właśnie kompromis uznać można brak możliwości kalibracji suwakiem w płaszczyźnie „S" (skręcanie kierownicy), pozostałe, tj. „X", „Y" i „T" (przepustnica), posiadają tę możliwość. Dodatkowym kompromisem, choć zupełnie niepotrzebnym, jest zbyt mały stopień skrętu, bo jedynie 45 stopni w jedną i tyle samo w drugą stronę. Jest to przynajmniej o połowę za mało, aby poczuć się jak w prawdziwym samochodzie.



Kolejną rzeczą, która oddala **Vortexa** od ideału, jest brak możliwości korzystania ze wszystkich jego funkcji jednoczenie, tzn. jeśli chcesz grać w wyścigi samochodowe, używając kierownicy jak w normalnym samochodzie, to jako gazu i hamulca musisz użyć przepustnicy lub przycisków fire - nie możesz na przykład wykorzystać przechylenia kierownicy do przodu.

Rzeczą, która mnie w tym sprzęcie zadziwiła, było odnalezienie u dołu kierownicy „magicznej" klapki. Oczywiście, natychmiast ją otworzyłem i okazało się, że pod nią znajduje się miejsce na dwie baterie rozmiaru AA (nawet ze wzorem jak je umieścić), lecz nie odnalazłem żadnych sprężynek, ani innych metalowych części, którymi te baterie byłyby do czegoś podłączone. Tak więc przeznaczenie tego schowka pozostaje dla mnie tajemnicą.

Podłączenie **SV-282** nie nastręcza żadnych problemów wystarczy tylko mieć w komputerze gameport, który umieszczony jest zazwyczaj w karcie dźwiękowej i podłączyć do niego **Vortexa**. Podobnie jest z instalacją oprogramowania potrzebnego do obsługi tego kontrolera. Odbywa się ona w środowisku Windows 95. Wystarczy uruchomić setup.exe, następnie zgodzić się na wszystko i na koniec skalibrować urządzenie, które będzie już gotowe do współpracy.

Niewątpliwie **Vortex 3D** to sprzęt dla ludzi, którzy lubią tego rodzaju zabawki i chcieliby mieć coś, co nadaje się jednocześnie do kilku zastosowań, aczkolwiek w przypadku tego akurat urządzenia powinni także liczyć się z jego niedoskonałościami.

Okretny

Producent: InterAct
Dystrybutor: Multi-styk

UWAGA! TRWA WIELKI KONKURS

NOWA GENERACJA KONTROLERÓW DO PC

269 zł*

109 zł*

FLIGHT FORCE PLUS

- programowany 11 klawiszowy pad współpracujący ze wszystkimi typami joystików
- 10 programowalnych klawiszy
- autofire
- ergonomiczny kształt
- dwie strony pamięci
- dwie metody programowania
- drivery i oprogramowanie Win '95

PC CONTROL PAD 3D

- pad 3D trzeciej generacji kierownica; wolant; joystick analogowy; joystick cyfrowy; joypad ...
- 8 x fire
- analogowo-cyfrowy
- 3D
- ergonomiczny kształt
- autofire
- funkcja slow
- drivery i oprogramowanie Win '95

169 zł*

ULTRA RACER PC

- mini kierownica PC
- analogowa
- 6 x fire
- kontrola LED
- autofire
- ergonomiczny kształt
- drivery i oprogramowanie Win '95

JUŻ W SPRZEDAŻY!

KUPONY ORAZ ZASADY KONKURSU W GRUDNIOWYM RUNTERZE

Wszystkie produkty objęte są 12-miesięczną gwarancją.

Dostępne w punktach sprzedaży:

Białystok: COMPACT, ul. Św. Rocha 10; PUBLIKATOR, ul. Warszawska 42a, ul. Szosa Północnoobwodowa 38; **Bielsko-Biała:** DIGITEL, ul. Cechowa 22, ul Cyniarska 34; **Bydgoszcz:** ARTOM Bis, ul. Śniadeckich 25 ; **Bytom:** JOY COMPUTER, ul. Moniuszki 18; ; **Częstochowa:** EMPiK, al. N. M. P. 63/65; SuperMarket REAL; **Elbląg:** EMPiK, ul 1-go Maja 37; **Gdańsk:** AMI-COMM, ul. Wały Jagiellońskie 1; **Gdynia:** JTC FEST, ul. Gniewska 21, ul. Ujejskiego 17; **Katowice:** MICROMAN, ul. Rożdzieńskiego 188b; EMPiK, ul. P. Skargi 6; GEPARO, ul. P. Skargi 6; CATOM - SOH „Skarbek" III p, ul Mickiewicza 4; **Kielce:** ASCOM COMPUTER, ul. Mała 6; **Kraków:** CO PROJEKT, ul. Starowiślana 65; JOY COMPUTER, ul. Grzegórzecka 103; GIGA, ul. Wiślicko 10; **Legnica:** AOAXLANO-ALEX, ul. Wrocławska 183; **Lublin:** MORFUS, ul. i Armii W.P. 5; PROTECH, ul. Przy Stawie 2; **Łomża:** FOX COMPUTERS, ul. Omowskiego 1F,G; **Łódź:** EMPiK, ul. Piotrkowska 81; MEGAMEX, ul. Piotrkowska 153; MIKRO, ul. Piotrkowska 51; MPM, ul Zachodnia 21; **Nowy Sącz:** JOY COMPUTER, ul. Jagiełońska 3; **Poznań:** MPiK, ul. Ratajczaka 44; BI&K Computer, ul. Wierzbięńcice 37; ON-LINE, ul. 3-go Maja 47; **Radom:** HST, ul. Żeromskiego 4; **Rzeszów:** IMM VOBIS MICROCOMPUTER, ul. Piłsudskiego 34, ul. Lisa-Kuli 1, ul. Zamkowa 13, ETOB-RES, ul. Piłsudskiego 34; **Stalowa Wola:** MIKROLAND, ul. Narutowicza 6; **Szczecin:** STAR COMPUTERS, ul. Parkowa 7; SuperMarket REAL; **Tarnobrzeg:** GAMBIT-TESAL, ul. B. Głowackiego 20; **Toruń:** EMPiK, ul. Wielkie Garbary 18; **Warszawa:** EMPiK MEGASTOR, rondo de Gaulle'a ; EMPiK, ul. Marszałkowska 116/122; CD PROJEKT, ul. Indyjska 25a, ul. Pereca 2; KOMPUTERLANOIA, ul. Armii Ludowej 15: CMR DIGITAL, al. Jerozolimskie 2; KOLT, ul. Grzybowska 30;STATIM, ul. Bartycka 20; **Wrocław:** EXE, ul. Szewska 6/7; EMPiK, pl. Kościuszki 21/23; OYSKLANO, OH FENIX 4p, OH. POOWALE, ul. Św. Mikołaja 56; **Zielona Góra:** VAOIM, ul. Żeromskiego 17; EMPiK, ul. Boh. Westerplatte 19.
Salony sprzedaży oraz firmy holdingu OPTIMUS S.A. Wybrane produkty dosępne również w sieci sklepów VOBIS.

MULTI-STYK

Multi-Styk
ul. Kossakowskiego 42, 04-744 Warszawa-Międzylesie, tel. 815-68-44, fax 815-68-43.
http: //www.interact.nom.pl

INTERACT GAME PRODUCTS

* sugerowana cena - zawiera podatek VAT

QUAKE 2 PRAWDZIWE OBLICZE

CO KAŻDY GRACZ WIEDZIEĆ POWINIEN

CZĘŚĆ PIERWSZA

Drugie podejście czyli kilka słów o jakości.

Po pierwszych „och!" i „ach!" na temat kultowego sukcesora - Quake'a, pora na głębsze wejrzenie w plusy i minusy programu. Praktycznie każda recenzja tej gry zawiera same jej zalety, a kończy się przyznaniem całości maksymalnej noty. Czy słusznie? I tak, i nie. Mianowicie Quake 2 zawiera wcale pokaźną liczbę niedoróbek i usterek, na co większość recenzentów łaskawie przymyka oko. Natomiast przyznawanie maksymalnej oceny nie jest nieporozumieniem. Ta gra na to naprawdę zasługuje.

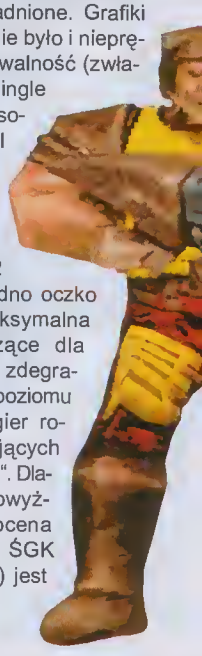
I tak - po pierwsze, opcja w programie instalacyjnym pozwalająca na zainstalowanie Quake'a 2 w wersji okupującej 400 MB dysku nie ma sensu. 200MB to gra, a pozostałe 200 to intro, outro i przerywniki, które niektórzy mylą z filmikami. Przegranie ich na dysk nie poprawia szybkości działania programu, ale to szczegół (nie musimy instalować przecież całości). Istotna jest natomiast jakość tych sekwencji, która jak na grę kultową jest żenująca. Niska rozdzielczość, mało kolorów. Wygląda na to, że ktoś (Paul Steed) zmarnował możliwości 3DStudio MAX, przy pomocy którego powstały „cut-scenes". Mimo że pomysł był dobry, wykonanie jest na poziomie roku '86. Jeśli ktoś stwierdzi że to jest czepianie się, to jest w błędzie. Czepianiem się byłoby zarzucanie grze, że czasem światło przeświturje przez ściany (co też jest prawdą).

Po drugie i chyba najważniejsze - niekompletna opcja multiplayer. Brak obsługi protokołu IPX, w oparciu o który pracuje większość sieci lokalnych to wielki minus (można sieć LAN skonfigurować na TCP/IP ale gdy się ma na pieńku z administratorem...). Zaimplementowany protokół TCP/IP nadaje się tylko do grania po internecie. Z bólem można grać przy użyciu połączenia modemowego dwóch maszyn, gdyż jedna z nich to uprzywilejowany serwer, druga klient. Czyli u jednego gracza gra się wlecze.

Dalej: całkowity brak możliwości połączenia się kabelkiem to rozbój. Grono graczy wykorzystujących tę funkcję NA PEWNO nie jest zbiorem pustym, o czym pamiętają producenci wszystkich konkurencyjnych gier typu FPP. Wreszcie brak trybu Cooperative oraz map do Deathmatchy dopełnia obrazu całości. Niewątpliwie do zalet nie można też zaliczyć okazjonalnego zawieszania się gry podczas wykonywania operacji Save/QuickSave. Pewną poprawę niosą patche pojawiające się jak grzyby po deszczu. Niestety, po zainstalowaniu nowszych wersji poprawek traci się kompatybilność nagranych stanów gry, czyli nie działają stare savegame'y. Nic dobrego.

I na koniec zagadka: z jakiej okazji Quake 2 ma w tytule słowo „quake"? Przecież z poprzednikiem nie łączy go nic, oprócz graficznego engine. Inna postać, inne realia, inna fabuła, brak nawiązania. Wszyscy fachowcy od marketingu na pewno znają odpowiedź. Choć z drugiej strony, dopóki produkt jest znakomity, kogo obchodzi tytuł...

Uff, teraz dla odmiany: Quake 2 rządzi. Ta gra to nowa jakość. Ilość pomysłów zaszytych w tym programie przyprawia o palpitacje serca. Klimat stulecia. Wymagania sprzętowe duże, ale uzasadnione. Grafiki o takiej jakości nie było i nieprędko będzie. Grywalność (zwłaszcza w trybie Single Player) nie ma sobie równych. I temu podobne, i tak dalej... Wniosek z tego taki, że przyznanie Quake'owi 2 noty nawet o jedno oczko niższej niż maksymalna byłoby krzywdzące dla tego produktu i zdegradowałoby go do poziomu kilkudziesięciu gier rocznie otrzymujących „niepełnego maxa". Dlatego, mimo powyższych uwag, ocena Quake'a 2 w ŚGK 1/98 (czyli MAX) jest trafna. Powiedziałem.



CZĘŚĆ DRUGA

Optymalizacja działania Quake'ów na akceleratorach 3D (zrób to sam)

Na dobry początek definicja Quake'a:

Quake - to aplikacja zaprojektowana przez firmę Id Software, należąca do grupy programów rozrywkowych... Hej! Nie odwracaj jeszcze strony! To tylko żart. Wiem, że wszyscy wiedzą, co to jest Quake. Przejdźmy więc do konkretów.

Wszyscy znają Quake'a, prawie wszyscy w niego grają. Ale czy wszyscy potrafią go optymalnie skonfigurować? To nie żart, zainstalować grę i uruchomić ją nie jest trudno. Ale wiadomo przecież, że rozkosz z grania w Quake'a jest wprost proporcjonalna do płynności działania tej „aplikacji". Umiejętne wykorzystanie opcji zawartych w programie to klucz do podwojenia jego wydajności. Na nieszczęście, większość kruczków przedstawionych w niniejszym tekście dotyczy wersji przeznaczonych dla kart akceleratorów 3D. Nie dlatego, żeby zdeprymować graczy nie posiadających dedykowanych kart 3D, lecz dlatego, że przy „zwykłym" graniu w Quake'a (1 i 2) jedynymi metodami na podniesienie wydajności jest jedynie zmniejszenie rozdzielczości (lub podrasowanie komputera, najlepiej właśnie o akcelerator 3D). Mimo że sam Quake (1) nie jest tytułem najnowszym, to wysyp kart 3D mający ostatnio miejsce powinien spowodować renesans tego świetnego tytułu i wzrost zainteresowania wersją GLQuake. Artykuł zawiera też kilka wskazówek konfiguracyjnych do Quake'a 2 oraz uwagi kierowane do posiadaczy kart z chipsetem 3Dfx.

Tak więc wszyscy, którzy narzekacie, że Quake (1 lub 2) Wam się wlecze, bo macie słaby procesor, mało pamięci i charakter Smurfa Marudy - przeczytajcie uważnie ten tekst. Niech przeczytają go także ci, dla których jedynym wymiernikiem w życiu jest ilość klatek wyświetlanych w ciągu sekundy i w „fps" wyrażają nawet swoją semestralną średnią ocen.

Uwaga: użytkownicy kart 3Dfx powinni zaopatrzyć się w wersję GLQuake osiągalną między innymi za pośrednictwem internetu na serwerze: http://www.idsoftware.com, oraz zainstalować biblioteki Glide dostępne pod adresem http://www.3dfx.com.

QUAKE

W przypadku Quake'a „jedynki" pierwszym krokiem zmierzającym do przyspieszenia działania gry jest zrezygnowanie z uruchamiania jej standardowym poleceniem „glquake.exe". W zamian napisz plik wsadowy (z rozszerzeniem „.bat") zawierający wywołanie gry z odpowiednimi parametrami. Przykładowy plik „q.bat" może zawierać np. tylko jedną linię wyglądającą następujaco:

glquake.exe -window -width 512 -height 384 -nocdaudio -nojoy -noipx -zone 1024 -heapsize 16000 -primarysound -dinput

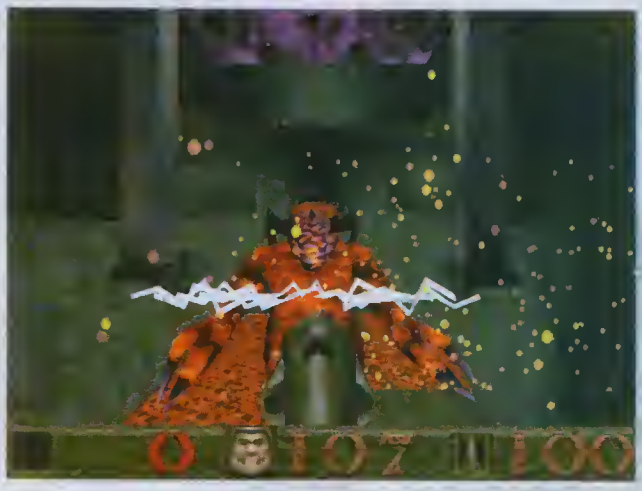
Uwaga: wszystkie opcje muszą znajdować się w tej samej linii co polecenie „glquake.exe" i powinny być oddzielone spacjami.

Znaczenie poszczególnych przełączników jest następujące:

- **window:** parametr wymagany przy zmianie rozdzielczości
- **width 512:** rozdzielczość pozioma (zamiast standardowego 640)
- **height 384:** rozdzielczość pionowa (zamiast standardowego 480)
- **nocdaudio:** wyłączenie muzyki audio (jeśli jej nie słuchamy)
- **nojoy:** wyłączenie obsługi joysticka (jeśli go nie używamy)
- **noipx:** rezygnacja z trybu sieciowego (pod warunkiem, że nie gramy po sieci)
- **zone 1024:** zwiększenie ilości pamięci dla bufora klawiatury i komunikatów
- **heapsize 16000:** ilość pamięci przydzielanej aplikacji przez Windows (ok. 1/2 pamięci RAM)
- **primarysound:** odtwarzanie dźwięku przez główne urządzenie w systemie
- **dinput:** bezwarunkowe użycie funkcji pakietu DirectX do obsługi urządzeń wejściowych

W niektórych przypadkach pomóc może opcja „-bpp 15" wymuszająca 15-bitowy kolor (zamiast domyślnego 16-bitowego). Wszystkie wyżej wymienione parametry, z którymi można uruchomić grę, powinny nieco przyspieszyć prędkość jej działania oraz skrócić czas ładowania do pamięci. Natomiast na pewno „dopali" Quake'a opcja „+r_fullbright 1" (uwaga na plus na początku!). Niestety, jest to praktycznie jedyny przełącznik powodujący zauważalną zmianę jakości wyświetlanego obrazu. Powoduje on mianowicie istotne rozjaśnienie, które można jednak zniwelować regulacją jasności w monitorze. W zamian otrzymujesz od kilkunastu do kilkudziesięciu klatek więcej wyświetlanych w ciągu sekundy.

Inną ciekawą opcją GLQuake (od wersji 0.97) jest możliwość wyświetlania linii stanu w niższej rozdzielczości niż ekran główny gry. W tym celu do linii wywołującej „glquake.exe" należy dodać np.:



-conwidth 320 -conheight 200

Drugim krokiem do zwiększenia płynności działania jest utworzenie pliku konfiguracyjnego „autoexec.cfg" i umieszczenie go w podkatalogu quake\id1. Parametry umieszczone w tym pliku dotyczą głównie warunków działania bibliotek graficznych OpenGL odpowiedzialnych za generację obrazu. I tak parametrami wartymi umieszczenia w „autoexec.cfg" są między innymi:

gl_flashblend „1"
gl_ztrick „1"
gl_playermip „2"
gl_polyblend „0"
gl_finish „0"
r_novis „0"
m_filter „1"
r_shadows „0"
r_mirroralpha „1"
r_wateralpha „1"
gl_keeptjunctions „0"

Większość z nich nie wpływa ujemnie na jakość grafiki, natomiast może zwiększyć szybkość jej generowania. Ze względu na dużą zależność opcji od konkretnej konfiguracji sprzętowej, stopień w jakim Quake dostanie skrzydeł może różnić się na różnych komputerach.

QUAKE 2

W przypadku Quake'a 2 sprawy mają się jednocześnie lepiej i gorzej. Sama gra działa z natury wolniej, niż Quake (co jest usprawiedliwione jakością, jaką oferuje w zamian gra, a pisząc jakość, mam na myśli JAKOŚĆ). Zaimplementowano jednak daleko idące uproszczenia w procesie konfiguracji. Zarządzanie pamięcią całkowicie przejął program, opcje dotyczące grafiki (rozdzielczość, jakość tekstur) przeniesiono do menu gry. Nie ma natomiast przeciwwskazań, żeby w katalogu \quake2 \baseq2 umieścić plik „autoexec.cfg" np. o takiej zawartości:

gl_flashblend „1"
gl_ztrick „1"
gl_playermip „2"
gl_polyblend „0"
gl_finish „0"
r_novis „0"
m_filter „1"
gl_dynamic „0"
gl_ext_swapinterval „1"
gl_swapinterval „0"
cl_particles „1"

W przypadku Quake'a 2 nie da się, niestety, uzyskać tak spektakularnych rezultatów drogą software'ową, co w części pierwszej, jednak dobre i kilka klatek na sekundę więcej.
Bardziej dociekliwi Czytelnicy powinni koniecznie odwiedzić następujące strony internetowe:

http://www.apex.net/users/bshelby/links.htm
http://www.in.net/~johnfox/quake.htm
http://www.quake2.com/q2faq. html

Między innymi znajduje się tam wyjaśnienie większości wykorzystanych w artykule parametrów, a także odpowiedzi na wiele dręczących pytań na temat Quake i Quake 2.

3Dfx I INNI

Kilka uwag dla posiadaczy kart akceleratorów wykorzystujących chipset firmy 3Dfx. Nie zapomnijcie, że konfiguracji karty dokonuje się przy pomocy zmiennych systemowych ustawianych poleceniem SET. Dlatego warto poniższe linijki umieścić w swoim „autoexec.bat", lub jeszcze lepiej w pliku bezpośrednio uruchamiającym grę (np. „q.bat" lub „q2.bat"):

SET SST_GRXCLK=57
SET SST_SCREENREFRESH =72
SET SST_VIDEO_24BPP=1
SET SST_GAMMA=1.7
SET SST_FASTMEM=1
SET SST_PCIRD=1
SET SST_SWAP_EN_WAIT_ON_VSYNC=0
SET FX_GLIDE_SWAPINTERVAL=0

Wartości poszczególnych zmiennych ustala sam użytkownik. Zmienna SST_GRXCLK ustawia częstotliwość pracy chipsetu akceleratora i zaleca się ostrożność w jej stosowaniu. Wartość 57 oznacza 57 MHz i jest największą dopuszczalną liczbą nie grożącą uszkodze-

niem karty (domyślnie 50 MHz). Zmienna SST_SCREENREFRESH określa w Hz częstotliwość odświeżania obrazu (domyślnie 60 Hz). Ustawienie zmiennej SST_VIDEO_24BPP jest konieczne w celu umożliwienia regulacji jasności obrazu przy pomocy zmiennej SST_GAMMA. Pozostałe zmienne odpowiadają za komunikację akceleratora z magistralą systemową i pamięcią.

Uwaga: powyższe zmienne mogą wymagać zwiększenia ilości pamięci przydzielanej przez system na środowisko zmiennych (cokolwiek to znaczy). Dość wiedzieć, że z tego powodu celowe jest uzupełnienie swego pliku konfiguracyjnego „config.sys" o linię:

SHELL = C:\COMMAND.COM C:\ /E:1024 /P

JAK TESTOWAĆ?

Ażeby sprawdzić, czy wprowadzone zmiany odniosły zamierzony skutek, trzeba znać „metodę pomiarową" umożliwiającą przeprowadzenie testu szybkości. W pierwszej części Quake'a wystarczy utworzyć plik wsadowy (np. „q_test.bat") zawierający wywołanie gry z identycznymi opcjami, jak w pliku „q.bat", uzupełniony jednak o następujące parametry: -nosound +viewsize 120 +stopdemo +timedemo demo2

Po uruchomieniu tego pliku jedno z dem zaszytych w Quake'a „przejdzie się samo" i wyświetli średnią ilość klatek animacji wyświetlanych w ciągu jednej sekundy na Twoim komputerze. W celach testowych zaleca się wykorzystywanie dema numer 2 ze względu na to, że zawiera ono zarówno rozległe przestrzenie, jak i wąskie korytarze, a także wodę i całkiem pokaźną liczbę wrażych potworów.

W drugiej części Quake'a, chcąc przetestować szybkość jego działania, należy po przejściu klawiszem „~" w tryb konsoli, wydać następujące polecenia:

timedemo 1
demomap demo2.dm2 (lub demo1.dm2).

CZY TO DZIAŁA?

A i owszem. W Quake'u uruchomionym bez „podrasowania" karty 3D, bez pliku „autoexec.cfg" i bez żadnych parametrów - werdykt brzmiał: 26 fps. Natomiast po wymienionych zabiegach - 74 fps. Po zrezygnowaniu z parametru „+r_fullbright" liczba fps wciąż grubo przekraczała 40. W Quake'u 2 zysk zawierał się w przedziale od 3 do 9 klatek na sekundę, ostatecznie przekraczając liczbę 30. Wszystkie osiągi zostały uzyskane na komputerze testowym wyposażonym w procesor P166 MMX, 32 MB pamięci RAM oraz akcelerator Diamond Monster 3D.

WNIOSKI

Proszę, oto one: otóż czasem opłaca się „pokręcić" opcjami, aby w pełni docenić możliwości swego sprzętu w połączeniu z Quake. Zmaganie się ze skaczącą grafiką nie jest pasjonujące i pociąga za sobą wrażenia porównywalne do próby wkładania klapków plażowych przy pomocy łyżki do butów. Nie trzeba o tym przekonywać właścicieli słabszych maszyn. Wprawdzie w pierwszej chwili proces konfiguracji sprawia wrażenie zagmatwanego, jednak wykonuje się go tylko raz. Potem pozostaje zbierać żniwo. Zresztą kto powiedział, że trzeba rozumieć, co się robi - w ostateczności można przepisać parametry z gazety i już.

Poza tym wiedza procentuje. Warto maksymalnie wykorzystać możliwości komputera, mimo że Quake 2 działa płynnie. Istnieje wszak zagrożenie pojawienia się Quake 3, a wtedy...

Powodzenia przy eksterminacji Shamblerów i Eee... właśnie skończyły się rakiety...i życia mało... ale już widzę apteczkę... Eee... Eeenforcerów.

Piotr Gontarek
„PiGoN"

HITY CZYTELNIKÓW ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH

LOGICZNE

1.	Lemmings 3D	(1)
2.	Monopoly	(2)
3.	Tetris	(3)
4.	Chessmaster 5000	(4)
5.	11th Hour	(5)
6.	Shivers	(6)
7.	The Incredible Machine 3	(7)
8.	Push Over	(8)
9.	Co do grosza	(9)
10.	Kasparow's Gambit	(10)

ZRĘCZNOŚCIOWE

1.	Tomb Raider	(2)
2.	Tomb Raider 2	(10)
3.	Carmageddon	(6)
4.	MDK	(1)
5.	Quake 2	(N)
6.	Hexen 2	(4)
7.	Quake	(3)
8.	Duke Nukem 3D	(5)
9.	FIFA 98	(N)
10.	Blood	(7)

PRZYGODOWE

1.	Ace Ventura	(1)
2.	Ecstatica 2	(3)
3.	Little Big Adventure 2	(2)
4.	Broken Sword 2	(8)
5.	AD 2044	(4)
6.	Titanic	(6)
7.	Discworld 2	(5)
8.	Broken Sword	(7)
9.	Phantasmagoria 2	(10)
10.	Blade Runner	(N)

ROLE - PLAYING

1.	Diablo	(1)
2.	Deus	(2)
3.	Lands of Lore 2	(10)
4.	Albion	(3)
5.	Daggerfall	(4)
6.	Stonekeep	(8)
7.	Dungeon Master 2	(5)
8.	Blood Omen: Legacy of Kain	(6)
9.	Betrayal at Krondor	(7)
10.	Shadow over Riva	(9)

SYMULACYJNE

1.	Rally Championship	(1)
2.	EF 2000	(2)
3.	X Wing v. TIE Fighter	(4)
4.	Commanche 3	(3)
5.	F22 Lightning 2	(5)
6.	Hind	(6)
7.	Nascar Racing 2	(10)
8.	iF-22	(7)
9.	F-22 Air Dominance Fighter	(N)
10.	Flying Corps	(8)

STRATEGICZNE

1.	C&C: Red Alert	(1)
2.	Dungeon Keeper	(2)
3.	Warcraft 2	(4)
4.	Theme Hospital	(3)
5.	The Settlers 2	(9)
6.	Heroes of Might & Magic 2	(6)
7.	Civilization 2	(7)
8.	Clash	(10)
9.	Total Anihilation	(8)
10.	Incubation	(N)

CZY ODPOWIADA CI TA LISTA?

Jeśli nie, napisz i podaj swoje trzy najlepsze typy w każdej kategorii. Wśród nadesłanych na kartkach pocztowych propozycji co miesiąc będziemy losować pięć nagród - niespodzianek. Pamiętaj podać swój adres i rodzaj posiadanego komputera.

W tym miesiącu nagrody otrzymują:

JAŃCZAK SEBASTIAN (TORZYM)
KASZEWSKI MARIUSZ (BIAŁYSTOK)
NOWAK MIKOŁAJ (KOSTRZYŃ WJKP.)
RODZEWICZ PIOTR (MIEŚCISKO)
WYWIAŁ MICHAŁ (WOJKOWICE)

NAGRODY UFUNDOWAŁA FIRMA
CD PROJEKT

Liczby w nawiasach podają pozycję, jaką zajął tytuł przed miesiącem.
Litera „N" - nowość na liście
Litera „P" - powrót na listę

Między nami, graczami...

STAROŚĆ NIE RADOŚĆ, A NAWET GORZEJ

Przyglądając się tempu, z jakim powstają obecnie nowe gry, jak pojawiają się i znikają w naszym światku, jak oczarowują, by zaraz potem zanudzić - coraz częściej zastanawiam się, czy w ogóle są jeszcze rzeczy, które nie przemijają i stanowią stały element naszej „growej" rzeczywistości. Nie chodzi mi tu wcale o wartości ponadczasowe, o jakieś tam „bla-bla", ale o coś bardzo konkretnego - a mianowicie o prozaiczną grywalność. Weźmy taką Civilization, o której niezmiennie mówi się - rzecz stara, ale jara. Dokładniej mówiąc, zawsze powinno się wówczas dodawać, że jara właśnie pod względem grywalności, a nie przypadkiem grafiki czy dźwięku. Niedawno postanowiłem sprawdzić Civilization osobiście i stwierdzam z całą stanowczością, że ten hit nad hitami wciąż potrafi wciągnąć na długie godziny. Inna sprawa, że nie mogłem się opędzić od myśli, że byłoby cudownie zagrać w jego remake (na wzór remake'ów filmowych), podrasowany na płaszczyźnie audiowizualnej (z drugiej strony, dla takich marzycieli powstała właśnie Civilization 2).

Prowadząc ze sobą taką dysputę, postanowiłem baczniej przyjrzeć się co poniektórym szlagierom sprzed lat. Oczywiście, zacząłem od mojej prywatnej listy przebojów. I tu zdarzyło się coś, co mną do głębi wstrząsnęło.

Na pierwszy ogień poszły Crystals of Arborea (coś a la wydanie zerowe Ishara), bo akurat to miałem pod ręką. Gra pochodzi sprzed wieków (tzn. liczonych naszą miarą), ale zapamiętalem ją jako rewelacyjny rolplej i postanowiłem zweryfikować swoją opinię. I zweryfikowalem. Gra może i jest nadal fajna (choć już grafika nie ta, oj nie ta), ale na pewno fajnie to to nie działa. Problem polega na tym, że Pentium, którego posiadam, po prostu połyka grę jednym kłapnięciem paszczy, co przekładając na język ludzki oznacza, że całość działa tak szybko, iż mijające tu dni i noce to nieustająca seria ściemnień i rozbłysków. Oczywistym następstwem jest fakt, że kompletnie nie da się w Kryształy grać, gdyż musialbym najpierw zażyć jakieś sterydy (DN3D się kłania), aby nadążyć za tym galopem. Po tej porażce próbowałem jeszcze pocieszyć się Subwar 2050, drugim ulubionym tytułem sprzed lat, ale efekt był dokładnie ten sam.

Trochę zawiedziony, postanowiłem nie bawić się faworytami z mojej prywatnej groteki, tylko od razu sięgnąć do archiwum ŚGK, na sam spód, gdzie widnieje jak wół: KLASYKA.

Frontier, mówię sobie, to będzie to. Ładne pudełko, elegancka instrukcja z opisami planet i opowiadaniami SF, a także ogromna mapa gwiezdna. Frontier - Mleczna Droga na jednej dyskietce. Rewelacja i rewolucja. Boże, ile ja dni przy tym przesiedziałem. I nocy. Pamiętam, że onegdaj tak mnie ta zabawa wciągała, iż przedkładałem ją nad posiłki (oczywiście, w rozsądnych granicach). Niosąc teraz Frontiera do domu, drżałem na myśl, że znów przeżyję wszystkie te wspaniałe chwile, którymi rozkoszowalem się lata temu. I przeżylem, ale kolejny zawód. Gra w ogóle nie chciala się uruchomić spod Windows 95 i wszelkie kombinacje po prostu nie dawały skutku. Oczywiście, jest na to sposób, ale wymagający mieszania w autoexecu i configu, co próbować odradzam mniej zaawansowanym graczom, no i wymaga zainstalowanej na „twardzielu" nowszej wersji MS DOS oraz menadżera pamięci (EMM - czy ktoś tego jeszcze dzisiaj używa, bo ja już dawno dałem sobie z tym spokój).

Oczywiście, ofiar postępu technicznego jest znacznie więcej (np. Machiavelli - The Prince), co pozwoliłem sobie sprawdzić, siedząc przy komputerze jeszcze kilka, a może i kilkanaście godzin. Odpoczywając po tej męczącej nasiadówce, nagle uzmysłowiłem sobie rzecz starszną, a mianowicie, że może i jest coś takiego, jak klasyka gier komputerowych, ale też pozycje z tej grupy - i to trzeba sobie wyraźnie powiedzieć - zestarzały się na amen. W dodatku, jak wykazują powyższe przykłady, owa starość wcale nie dotyczy treści tychże hitów, ale ich przystosowania do nowych standardów sprzętowych. Zgroza!

W tej sytuacji widzę tylko dwa rozwiązania: albo ktoś zajmie się „odmładzaniem" starych przebojów, czyli przynajmniej dostosowanie ich wydawanymi specjalnie patchami do współczesnych wymagań sprzętowych, albo nikt nic nie zrobi i wówczas ulegną one zapomnieniu. Niestety, mam świadomość, że wąpliwym jest, aby ktokolwiek zechciał przeprowadzać renowację staroci (nie sądzę, aby to się zwróciło finansowo), tak więc zakładam raczej, że bardziej prawdopodobny jest drugi scenariusz. Znów przekładając rzecz na język ludzki, oznacza to, że istnieje poważne niebezpieczeństwo, iż wkrótce kawał naszego niedawnego życia, naszych emocji, nieprzespanych nocy, szaleństw z rysowaniem mapek czy zapisywaniem co ważniejszych dialogów - wszystko to po prostu nagle zniknie, jakby tego nigdy nie było. Prask! I po krzyku. Trochę to smutne, tym bardziej, że kinomani, melomani i bibliofile swoją przeszłość mają, hołubią ją i utrzymują w starannej dbałości, dmuchając i chuchając na co ważniejsze „kroki milowe", aby dzielić się z młodymi następcami wiedzą pokoleń. Brzmi to może nazbyt pesymistycznie, ale nas nawet na to nie będzie stać. Co najwyżej opowiadać tylko będziemy naszym wnukom: „A wiesz, dziadek grał kiedyś w takie coś kanciastego, co latało od kuli do kuli i czasem strzelało kreskami do innych kanciastych". I nawet jeśli młody narybek wykaże zainteresowanie (choć zapewne będzie miał znacznie lepsze zajęcia, niż wysłuchiwanie marudzenia zdziadziałego gracza), skończy się tylko na naszych zapewnieniach, że to było naprawdę coś dobrego i że nawet dzisiaj miałoby szansę takim być - niczym stare, dobre wino. A na koniec sami zrobimy „prask!" i będzie po wszystkim. Ale czy mamy jakiekolwiek inne wyjście?

Gracz

KANTYNA

Witam szanowne grono taktyków. Tym razem „Kantyna" będzie krótka. Mimo wielu walk z Naczelnym, zarówno tych wręcz, jak i tych „growych", nie udało mi się wraz ze zmianami poczynionymi w ŚGK jednocześnie poszerzyć objętości tego działu. Co gorsza, w tym odcinku muszę podać rozwiązanie konkursu z zeszłego roku i po prostu nie zamieszczę już żadnych taktyk czy standardowych dywagacji na tematy okołowojenne. Za miesiąc to sobie odbijemy.

Dobrze, przjdźmy do konkretów. Oto rozstrzygnięcie konkursu ogłoszonego w „Kantynie" z numeru 12/97. Okazuje się, że tego rodzaju zabawa (zawierająca elementy sprawdzianu z wiedzy historycznej) bardzo Wam się spodobała, czego dowodem jest ilość nadesłanych odpowiedzi. Nawiasem mówiąc, już w tej chwili myślę o kontynuacji pomysłu - może będzie to coś w rodzaju serii podkonkursów. Zobaczymy. Wracając do meritum, najwięcej kłopotów stwarzało Wam pytanie pierwsze czyli dotyczące ilości publikowanych dotychczas „Kantyn". Właściwa odpowiedź to 31 odcinków. Tyle właśnie ich się ukazało włącznie z numerem 12/97. Inne pytania w zasadzie nie stwarzały Wam już większych problemów.

A teraz najważniejsze - oto lista szczęśliwców, którzy otrzymują nagrody:

Bujak Sebastian (Gorzów Wlkp.)

Gronowski Michał (Nowy Tomyśl)

Kliiman Rafał (Gubin)

Kołodziej Jakub (Tarnów)

Kopyra Tomasz (Oborniki Śl.)

Król Wojciech (Kielce)

Połomka Adam (Chorzów)

Świderski Tomasz (Sopot)

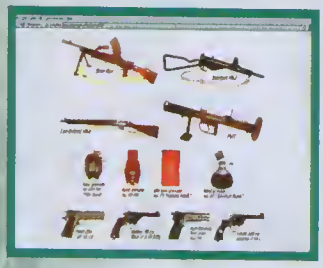
Urbaniczek Marcin (Siemianowice Śl.)

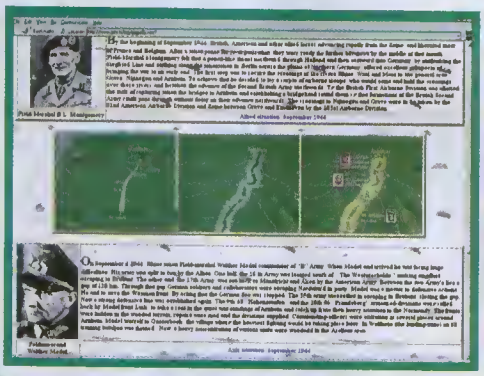
Wojtalak Daniel (Skierniewice)

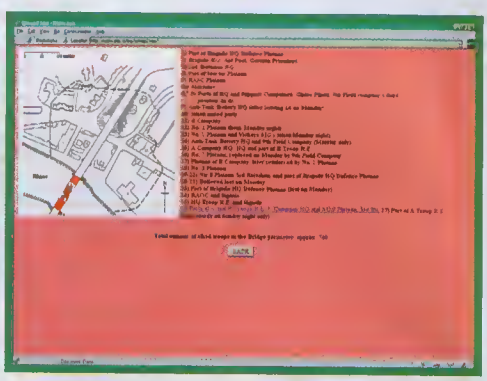
Serdecznie gratuluję laureatom konkursu, nagrody prześlemy pocztą.

I to już wszystko tym razem. Obok znajdziesz interesujący adres WWW. A za miesiąc... Za miesiąc kolejny odcinek „Kantyny", a w nim kilka słów o najnowszym produkcie firmowanym przez Bogusława Wołoszańskiego pt. „Historia II Wojny Światowej - Blitzkrieg".

Marszałek Polny Klawiatury
Heinz Futerał







Kontynując rozpoczęty miesiąc temu wątek internetowych stron związanych z taktyką i historią wojskowości, tym razem przedstawiam adres nawiązujący do opisywanej w ŚGK 1/98 gry Close Combat: A Bridge To Far. Jest to holenderska strona dotycząca operacji Market Garden. A oto jej adres:

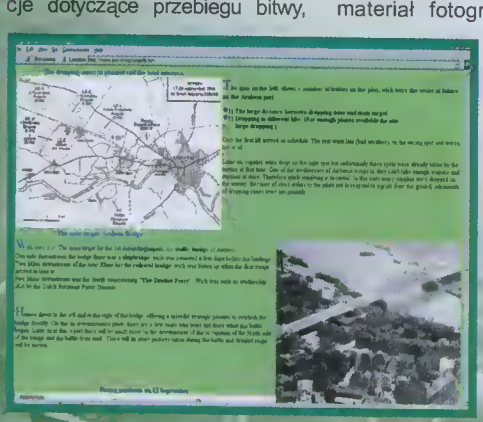
http://www.pim.nl/mg/pega1.htm

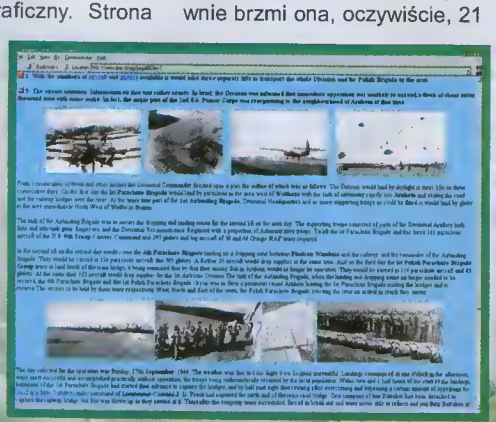
Możesz tu znaleźć informacje dotyczące przebiegu bitwy, rozmieszczenia jednostek, ich struktury. Zamieszczone tu są nazwiska ważniejszych dowódców wraz z krótką notką biograficzną. A co ważniejsze, nie został pominięty udział w tej operacji 1 Samodzielnej Brygady Spadochronowej pod dowództwem gen. Sosabowskiego. Interesująco prezentuje się materiał fotograficzny. Strona ta jest ciekawym uzupełnieniem materiałow, jakie można znaleźć w polskiej literaturze.

H.F.

PS. W poprzenim odcinku „Kantyny" źle została podana data ataku wojsk niemieckich na Związek Radziecki. Poprawnie brzmi ona, oczywiście, 21 czerwca 1941 r. Poszukiwania winnego chochlika wciąż trwają.

Nie ukrywam, że knuje w celu poszerzenia działu do 2 stron (na jednej byłyby taktyki, moje felietony i polemiki, natomiast na drugiej zamieszczałbym ciekawe adresy internetowe, ponieważ idea ta wywołała żywe zainteresowanie Czytelników. Może z biegiem czasu i wzrastającej ilości mych zwycięstw, Naczelny ugnie się i przyzna „Kantynie" stronę więcej.





Tawerna

NOWINKI

Ważą się polskie losy gry Fallout, rolpleja w klimatach Burntime'a. Miesiąc temu napisałem, że planuje się wydanie w naszym kraju wersji zlokalizowanej, ale była to informacja niepotwierdzona. Jak się okazuje, zachodni wydawca, Interplay, cały czas poważnie myśli o takim zabiegu, jednak wciąż jeszcze nie podjął ostatecznej decyzji (w chwili, kiedy czytasz te słowa, pewnie już wiadomo, jak będzie). Oczywiście, jeśli Interplay mimo wszystko podejmie się wykonania wersji polskojęzycznej Fallout, to jednocześnie należy zakładać, że gra ukaże się na naszym rynku nie w lutym, ale o jakieś dwa miesiące później. Niestety. Niemniej byłby to drugi zagraniczny erpeg wydany w pełni po polsku (pierwszym był Deus).

ooo

Jak donoszą jaskółki, nie tylko Interplay ze swoim Fallout przymierza się do polskojęzycznej wersji, ale także - uwaga! - 3DO z grą Might & Magic 6. Czyż to nie piękne, że wreszcie nas, komputerowych rolplejowców przestaje się traktować po macoszemu?

ooo

Opóźnia się wydanie dodatkowych misji do Diablo. Hellfire miał być w sklepach na początku stycznia, a wygląda na to, że stanie się to ledwie w końcówce lutego. Chyba że firmie CD Projekt uda się jednak pokonać przeciwności i mile nas wszystkich zaskoczyć.

ooo

Polski dystrybutor, firma Mirage, powoli szykuje się do ataku. W najbliższym półroczu czeka nas gra Dark Camelot - rolplej z zastosowaniem grafiki 3D w wykonaniu Looking Glass (Eidos), a także krzyżówki: Hexplore - w pełni spolszczona strategia z elementami RPG firmy Infogrames oraz Revanant - gra fantasy także z elementami RPG firmy Eidos.

Jak widać, obecna „Tawerna" jest nieco inna od wcześniejszych. Zasadniczo podzieliłem ją na trzy części: felieton, listy od Czytelników i nowinki. Mam nadzieję, że mój eksperyment przypadnie Wam do gustu. Oczywiście, czekam na listy z Waszymi opiniami, a także listy zawierające spostrzeżenia na temat RPG (proszę, możliwie jak najbardziej zwięzłe wypowiedzi). W tym miesiącu drukuję opinię Jarosława Bralskiego z Warszawy, który w nagrodę otrzymuję grę komputerową, oczywiście RPG.

KILKA UWAG O DIABLO

Od chwili wydania Diablo wciąż trwają zawzięte dyskusje, czy można uznać tę grę za rolpleja czy nie. Niemal z dokładnością tygodniową otrzymuję w tej sprawie przynajmniej jeden list. Dlatego właśnie odpowiadam tu i teraz na postawione grze zarzuty.

Po pierwsze, choć Diablo jest grą maksymalnie uproszczoną pod względem charakterystyki postaci, to jednak ją posiada, zaś przebieg akcji ma wpływ na zmianę parametrów, a więc rozwój bohatera (nie wspominając, że na wzór sprzężenia zwrotnego ma to z kolei wpływ z powrotem na akcję).

Po drugie, w trakcie wykonywania głównego zadania, a więc wędrówki do siedziby „zła ostatecznego" w celu pokonania go, wykonuje się także misje poboczne, na dobrą sprawę nie związane z głównym wątkiem. Są proste, ale są.

Po trzecie, struktura labiryntów sprawia, że można poruszać się w sposób wysoce niezależny (nie trzeba na przykład zwiedzać wszystkich komnat, w ogóle nie trzeba wędrować zbytnio po poziomach i wystarczy tylko dotrzec do kolejnego zejścia na niższy poziom). To samo dotyczy osady na powierzchni - nie trzeba uczęszczać do wszystkich jej mieszkańców. Przykładowo, wcale nie trzeba identyfikować magicznych przedmiotów czy ich sprzedawać, choć warto, bo w zamian można potem kupić lepsze uzbrojenie, zaklęcia czy eliksiry.

Po czwarte, często popełnia się błąd, chcąc narzucić sztywne reguły jakiejś dziedzinie życia. Tak nie można. Do każdej klasyfikacji należy podchodzić z rezerwą i elastycznością. W dzisiejszych czasach gry komputerowe (w tym także rolpleje) wyraźnie wyewoluowały w stronę krzyżówek i czasem naprawdę trudno jednoznacznie określić ich przynależność. Trzeba stosować analizę poszczególnych cech i szufladkować na podstawie ilościowej (nie zapominając o ocenie jakościowej). Choć to nie jest najlepszy sposób, innej drogi nie ma.

I po piąte, zważywszy na powyższe, Diablo nie jest może rolplejem porównywalnym z Daggerfallem, ale JEST NIM W OGÓLE. Po prostu Diablo należy traktować jako uproszczoną wersję erpega przeznaczoną dla możliwie jak najszerszego grona graczy, także tych nierolplejowych. Stanowi przy tym doskonałe narzędzie, pozwalające na wejście w świat tego typu gier. Już samo to przesądza o niezaprzeczalnej wartości Diablo.

Mam nadzieję, że teraz wszystkie niejasności zostały już raz na zawsze wyjaśnione. Do zobaczenia za miesiąc.

Dyrektor Izby Tortur
imć KAT

LISTY OD CZYTELNIKÓW

W oryginalnych rolplejach (czyli „mówionych"), złe cechy postaci: fobie, manie, obsesje, tiki i tak dalej, są eksponowane przez co ambitniejszych graczy. Niestety, tych właśnie cech nie uświadczysz w komputerowych odpowiednikach. Postacie z „migającego ekranu" są zbyt doskonałe, zbyt idealne. Pamiętam, jak czytałem „Player's Handbook" z AD&D 2nd Edition, gdzie wyraźnie ostrzegano przed kreowaniem zbyt idealnych postaci, bo są one płaskie i w gruncie rzeczy ciężko się w nie wcielić. Bohater niedoskonały, obdarzony wadami, lękami, obsesjami, jest ciekawszy, głębszy i zmusza gracza do szukania niekonwencjonalnych rozwiązań, nietypowych chwytów, szukania oryginalnych dróg osiągnięcia celu. (...)

Moim zdaniem do wyboru portretu postaci, jej rasy, płci, zdolności itd., zawsze powinna być dołączona opcja wyboru wad, ostatecznie mogą one być generowane losowo. Nie ma rady, każda osobowość ma jasną i ciemną stronę. Kiedy omawiałem ten pomysł z kolegami-graczami, kręcili głowami i twierdzili, że byłoby to, przepraszam za wyrażenia, bardzo upierdliwe. Zgoda, ale wydaje mi się, że RPG są grami ELITARNYMI. (...)

W RPG poza wieloma innymi aspektami, chodzi o granie ról (...). Jeśli bohater może rozwijać siłę, zręczność, inteligencję, nabywać nowe zdolności, uczyć się języków, to dlaczego nie dołączyć do tego leczenia go z gadatliwości, chronicznego lęku przed pająkami czy niechęci do zapachu garbowanej skóry? Czy nie byłoby to ciekawe? Ile satysfakcji musiałby odczuwać gracz, mówiąc: „mój wojownik rzucił palenie!" albo „wyleczyłem czarodzieja z nocnych koszmarów!".

Mówiąc obrazowo, bardzo chętnie otworzyłbym w świecie komputerowych RPG przysłowiową Puszkę Pandory. Moim skromnym zdaniem, stworzyłoby to gry głębsze, ciekawsze i bardziej „role playing".

Jarosław Bralski
Warszawa

Krótki komentarz. Bardzo spodobał mi się list Jarosława i zgadzam się z nim w 100%, należy jednak zaznaczyć, że istnieją przynajmniej trzy gry, które stosują się do kwestii wad, a mianowicie kolejne części trylogii Realms of Arkania. To mało, zgoda, ale fakt jest faktem. Można natomiast powiedzieć, iż wyjątek potwierdza regułę - i to już będzie całkowita prawda.

imć KAT

KONSOLA

DODATEK SPECJALNY SGK

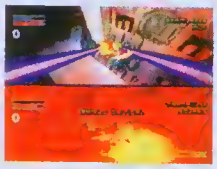
Jak już wspomniałem miesiąc temu, na konsolę Saturn powstaje coraz mniej gier. W tym miesiącu sytuacja jakby trochę się poprawiła, ale nadal nie jest to to, co pół roku temu. Być może wpływ na taki stan rzeczy ma fakt, że Sega przygotowuje się do promocji najnowszego swojego dziecka o nazwie DURAL. Jak każdy nowy produkt tego rodzaju konsola ta ma zdominować rynek oraz zniszczyć całkowicie konkurencje. Według zapowiedzi zapowiada się na rzeczywiście rewelacyjny produkt i to za stosunkowo niewysoką cenę 250 dolarów. Już teraz Sega powołała sztab programistów opracowujących gry na tę super zabawkę (być może właśnie to jest powodem niewielkiej ilości gier na starego, poczciwego Saturna). Sega Dural ma pojawić się pod koniec 1998 roku.

NOWINKI

Koncern Nintendo zdecydował się na wypuszczenie na rynek nowej konsoli! Nie zacieraj jednak rączek, nie będzie to żadne Nintendo 128 czy też Mega Hyper Nintendo 4096, tylko zwykły, stary, sprawdzony system Super Nintendo w nowym opakowaniu. Jak widać, sprzedaż tej konsoli musi być nadal duża, skoro firma zdecydowała się w dobie maszyn 64-bitowych na podobny krok (wszak Super Nintedno to konsola 16-bitowa!).

Również Sony, idąc w ślad za konkurencją, postanowiło odświeżyć trochę swój sztandarowy produkt, czyli Playstation. Nowa maszyna sprzedawana będzie w komplecie z nowym, analogowym dżojpadem o nazwie Dual Shock. Przewidziane są również niewielkie zmiany w oprogramowaniu konsoli, jak np. dodanie efektów świetlnych do odtwarzacza płytek muzycznych na tejże konsoli. Mała rzecz, a cieszy. Poza tym, jak znam życie, dodanych zostanie kilka „rewelacyjnych", a może i rzeczywiście rewelacyjnych usprawnień, o których użytkownik dowie się dopiero po zakupieniu konsoli.

Forsaken 64 to najświeższy doomowiec na konsolę Nintendo 64. Zapowaida się oczywiście rewelacyjnie. Poza odlotową grafiką, niesamowicie rozbudowanym i różnorodnym światem, gra będzie charakteryzowała się możliwością gry czwórki graczy na jednej konsoli! Czyż to nie wspaniałe?



Konsola: Nintendo 64Producent: Acclaim
Data: Początek '98

Czy jesteś w stanie wyobrazić sobie Panzer Dragoon, czyli jedną z najlepszych strzelanin, jakie w ogóle powstały na konsole,

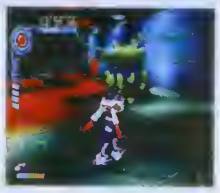
jako grę RPG? Też mnie zamurowało, gdy dowiedziałem się o tym projekcie. Nie wiadomo,

jak to będzie na pewno, bowiem Panzer Dragoon Saga ma nie różnić się zbyt wiele od pierwowzoru. Ja stawiam na trójwymiarową

strzelaninę z elementami RPG, ale może być i na odwrót. Co by nie było i tak już mi leci ślinka, tym bardziej, że ponoć zostanie poprawiona grafika!

konsola: Saturn
producent: Sega
Data: Marzec '98

Zamiast reklamy Burning Rangers powinno starczyć jedno zdanie: oto produkt przygotowywany przez sławetny Sonic Team. Jedną z cech tej trójwymiarowej strzelaniny ma być doskonałe oświetlanie porównywalne z tym z PSX! W połączniu z rewelacyjnymi teksturami i zabójczą płynnością szykuje się megahit!



konsola: Saturn
producent: Sega
Data: Luty '98

Miesiąc temu zachwycałem się nad klonem Twisted Metal o nazwie Auto Destruct, a tymczasem wygląda na to, iż tamta gra to nic wartego uwagi w porównaniu z najnowszym produktem Activision. Autorzy Vigilante 8 nie ukrywają swojego zauroczenia Twisted Metal i chwała im za to. Patrząc na grafiki z gry, robiło mi się na prze-

mian zimno i gorąco. Moim zdaniem, ta gra będzie hitem nad hitami! Teraz modlę się jedynie o to, aby płynność animacji była zadowalająca, bo wydaje mi się, że przy takiej grafice jest to chyba niemożliwe. Jak ja chciałbym się mylić!

konsola: Playstation producent: Activision
data: Marzec '98

zebrał i przedstawił: Klomczuch

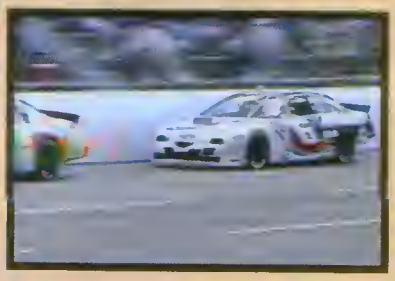
Final Fantasy VII

konsola: Playstation ✦ gra: role-playing

W kraju kwitnącej wiśni Final Fantasy VII okrzyczany został MEGA HITEM, łatwo więc zrozumieć moje zniecierpliwienie w oczekiwaniu na tę grę. Tym bardziej, że od czasu jej premiery w Japonii minął już ponad rok, a twórcy wcale nie spieszyli się z translacją hitu na język ludzki, tzn angielski. W końcu udało mi się - po miesiącach wyczekiwania w końcu zagrałem w Final Fantasy VII, wcześniej wydzierając ją z chciwych łap kolegów po piórze. I co...? Powiem to tak - po włączeniu gry niemalze straciłem przytomność. To dobrze? Niezupełnie. Okazało się bowiem, że Final Fantasy VII to jakiś koszmarny żart! Byłem zły i miałem zal do tych wszystkich osób, które zachwycały się grą. Tak, tak - to prawda. Final Fantasy VII wcale nie

Nascar 98

konsola: Playstation ✦ gra: zręcznościow



Nascar 98 jest kolejnym symulatorem jazdy samochodem przeznaczonym na konsolę Sony Playstation, nie jest to jednak taka zwykła jazda, ale prawdziwe wyścigi dla prawdziwych mężczyzn. Wiem, że tego typu gier jest całe mnóstwo i Nascar 98 jedynie powiela ustalone schematy, ale dla fanów tego sportu i tak nie ma to większego znaczenia, gdyż dla nich nigdy za wiele gier samochodowych.

Co ma do zaferowania Nascar 98? Z jednej strony bardzo wiele ciekawostek, takich jak spora gama autentycznych samochodów do wybory, jak również autentycznych ich kierowców (różniących się oczywiście między sobą nie tylko zdjęciami, ale również sposobem zachowania na drodze). Oprócz tego Nascar daje możliwość wyścigów na jednej z kilkunastu

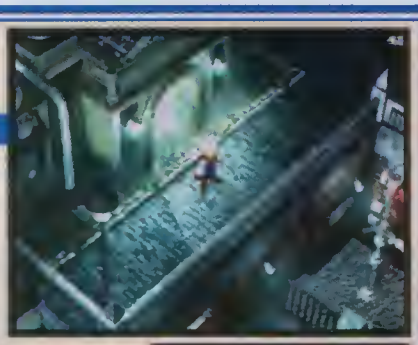
producent: Squaresoft

prezentuje się ciekawie. Oczekiwałem rozbudowanego RPG, a tu okazało się, że jest to zwykła przygodówka, w dodatku przeciętnych łotów.

Tak było na początku. Na szczęście, pograłem w to to trochę dłużej i dzięki temu mogę cofnąć niemalże wszystkie zarzuty, jakie postawiłem tej grze. Dobrze widzisz - NIEMAL WSZYSTKIE, bowiem nadal uważam, że Final Fantasy VII nie zasługuje na miano najlepszej gry wszechczasów, a słyszę podobne rzeczy dość często. Z jednej strony to fajnie, że autorzy zdecydowali się na takie oryginalne rozwiązanie, zaś z drugiej szkoda, że w grze jest tak mało interakcji. Tutaj wszystko właściwie toczy się po ustalonym torze. Inną wadą gry jest jej słaba oprawa dźwiękowa. Niestety. Muzyka jest wprawdzie niezła (ale tylko niezła) i dobrze wprowadza w klimat, ale już odgłosy podczas walki są po prostu żenujące! Przywodzą mi na myśl „sławetne" SoundBlastery (he, he) wydające jakieś dziwne syntetyczne trzaski i piski - po takiej produkcji spodziewałem się doprawdy czegoś lepszego.

Po kilku gorzkich słowach muszę napisać coś dobrego o tej grze, bowiem mógłbyś powziąć o niej całkowicie mylne zdanie. Do największych zalet Final Fantasy VII należy niesamowity klimat. Do tego dochodzi efektowna grafika utrzymany w tonie znanym przede wszystkim miłośnikom mangi, co akurat nie każdemu musi odpowiadać. Ja przykładowo nie zaliczam się do maniaków tego stylu, chociaż od czasu do czasu lubię obejrzeć sobie jakiś mangowy film. Może właśnie dlatego klimat gry w rezultacie jednak mnie zauroczył. Do tego wszystkiego dochodzi utrzymana w tym tonie muzyka (jak już wspomniałem - niezła).

Kolejną wielką zaletą gry - i bodajże właśnie to sprawiło, że Final Fantasy VII osiągnęła taki sukces - jest jej niewyobrażalny rozmiar. Dawno już chyba nie było czegoś tak rozbudowanego. Nie chodzi mi tu tylko o mnogość przeróżnych parametrów, czarów, postaci, wrogów itp., ale o rozmiar świata, w którym toczy się gra! To doprawdy zdumiewającel Wyobraź sobie sytuację, że grasz parę dni, niemal bez przerwy, i na końcu okazuje się, że po wielkich trudach ukończyłeś... ledwie jedną część przygody! Gra znajduje się na trzech płytach, a ja wciąż nie widzę końca pierwszej!



Jak powyższe pochwały mają się do wcześniejszej przygany? Wydaje mi się, że winę za moje rozczarowanie ponoszą Ci wszyscy, których nawiedzone głosy słyszałem tu i ówdzie. Chciałbym Ci tego oszczędzić! Podejdź do tej gry jako do zwykłej, niczym specjalnym nie wyróżniającej slę produkcji. Wtedy powinieneś docenić Final Fantasy VII w wszystkich jej aspektach.

Kłomczuch

producent: Electronic Arts

prawdziwych tras oraz coś, co po mału staje się standardem w konsolowych wyścigach. Chodzi mi tu mianowicie o jednoczesną zabawę dwóch graczy za pośrednictwem jednej konsoli. Pamiętasz Lotusa i noce stracone na ściganiu się wraz z najlepszym kolegą? Podobną możliwość daje Ci właśnie Nascar 98. Inna sprawa, czy gra jest chociaż w połowie tak przyjemna, jak w legendarnym Lotusie? I tutaj tkwi właśnie cały problem. Mimo starannego wykonania i wielu innych zalet, Nascar 98 nie potrafił mnie wciągnąć na dłużej, niż kilka minut i sam nie wiem, czy to wina tematyki czy może jakości zabawy. A może to ja się zestarzałem?

Kłomczuch

Disney's Action Game Featuring Hercules

konsola: Playstation ✦ gra: zręcznościowa ✦ producent: Disney Interactive

Ta gra, o przydługim nieco tytule, jest najzwyklejszą w świecie platformówką. Platformówką, jakich ostatnio coraz mniej, czyli grą osadzoną w środowisku 2D. Nie mnie orzekać, czy jest to wada, czy zaleta tej gry. Moim zdaniem, obydwa rodzaje (2D i 3D) mają zarówno plusy, jak i minusy. Inna sprawa to fakt, że Hercules nie jest najwybitniejszym przedstawicielem gatunku. Tradycją stał się fakt, że po każdym kasowym filmie Disney'a natychmiast pojawia się gra platformowa na jego podstawie. Tak było z kreskówkami Aladdin i Lion King, a teraz właśnie jest z Herculesem. Niestety, wydaje mi się, że ta akurat gra jest najgorszym produktem na podstawie filmu animowanego. Wygląda tak, jakby twórcom zabrakło czasu i musieli wypuścić ją natychmiast po skończeniu wstępnych prac nad programem. Do tego grafika jak na możliwości Playstation jest żałosna. Już dużo bardziej podobała mi się grafika w Aladdin na Amigę 500 lub w grach tego typu na konsole 16-bitowe (np. Super Nintendo). Poza tym gra jest raczej nudna i nie zaskakuje żadnymi niespodziankami.

Zastanawiasz się zapewne, dlaczego w taki razie o niej wspominam? Otóż uważam, że Hercules może być znakomitym prezentem dla młodszego, mniej wymagającego gracza, dla którego film o tym samym tytule był tym, czym dla Ciebie Star Wars, Aliens czy jakiś inny Blade Runner.

Kłomczuch

RETRO

Mam nadzieję, że przyzwyczaiłeś się już do nowej szaty graficznej tej rubryki? Ja z początku trochę grymasiłem, wszak jestem straszliwym tradycjonalistą, ale z czasem stwierdziłem, iż zmiana ta była jak najbardziej na miejscu i spowodowała pewne „odświeżenie" tej konserwatywnej działki.

Teraz coś zupełnie z innego wymiaru. Jestem trochę rozczarowany odzewem na temat firmy wszechczasów. Owszem, otrzymałem kilka listów, ale to chyba zbyt mało, żeby wysunąć na ich podstawie jakieś wnioski. A może na moje niezadowolenie wpłynął fakt, że w żadnym liście Psygnosis nie było postrzegane jako najlepsza firma? Nie, nie, to tylko żarty. Prawdę mówiąc, wcale się tym nie zmartwiłem. Ba, nawet ucieszyłem się, że zdania są w tej dziedzinie aż tak podzielone. Wynika z tego wniosek, że istnieje kilka firm, których produkcje wypaliły trwałe piętno na Was, starych wyjadaczach. Na razie wśród najlepszych firm królują Electronic Arts oraz Microprose. Jestem ciekaw, czy za miesiąc zmieni się układ sił?

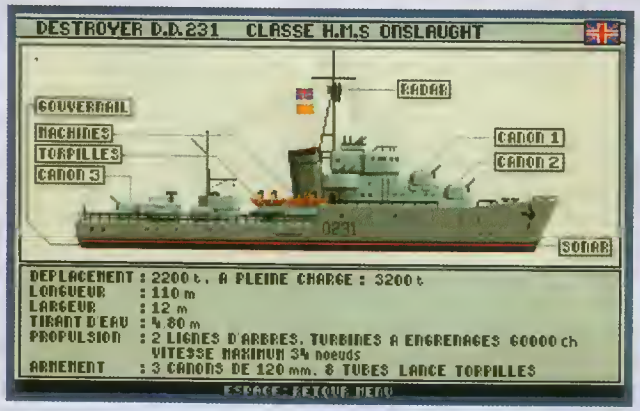
Kłomczuch

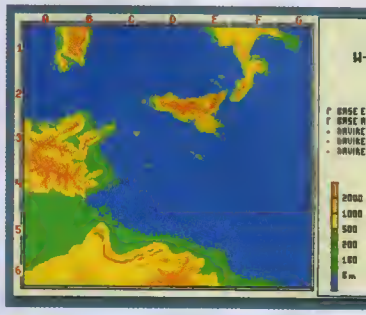
Advanced Destroyer Si

Nie tak dawno, bo ledwie pięć numerów wstecz, opisywałem w RETRO grę Silent Service 2. Nie ukrywałem wtedy, że uważam tę grę za najlepszy symulator morski, jaki kiedykolwiek stworzono na komputery. Mówiąc wprost, Silent Service 2 jest najlepszy, później jest wielka przerwa, a potem... No właśnie, potem jest Advanced Destroyer Simulator. Oczywiście, moim nieskromnym zdaniem.

Advanced Destroyer Simulator różni się od Silent Service 2 - i to zasadniczo. Główną różnicą, taką która od razu rzuca się w oczy, jest to, że ADS nie jest symulatorem okrętu podwodnego, ale nawodnego! Hę, he, miłe zaskoczenie, nieprawdaż? Dzięki tej grze masz okazję wcielić się w osobę kapitana niszczyciela. „Tylko niszczyciela?" - narzekasz, pamiętaj jednak, że to właśnie niszczyciel, a nie żaden inny okręt, przyczynił się do zatopienia największej dumy niemieckiej floty - pancernika Bismarck. To, że pancernik ten został wcześniej zmasakrowany przez połowę angielskiej floty dyskretnie przemilczę.

ADS tak naprawdę jest symulatorem z elementami zręcznościowymi. Dzięki temu nie nudzi się zbyt szybko początkującym marynarzom i trafia do szerszego grona miłośników. Niestety, ma to i swoje wady, jak chociażby brak re-





Paper Boy

Paper Boy to gra niesamowicie rozbudowana. Oczywiście, mówię o tym w aspekcie tego, co było ponad dziesięć lat temu. Dzisiaj takie stwierdzenie sprawiłoby, że straciłbym ostatnich znajomych, którzy do tej pory jeszcze nie mają dosyć mojej skrzywionej psychiki, wówczas jednak, w czasach strzelanin typu Defender lub zręcznościowek a la Jumping Jack, Paper Boy wydawał się naprawdę grą niezwykle nowatorską.

Pozwól, że przybliżę Ci w skrócie zasady tej zabawy. Otóż w Paper Boy, jak sama nazwa wskazuje, gracz wcielał się w postać chłopca rozwożącego gazetę. W pracy tej niezwykle pomocny okazuje się rower, wszak ulica, do której zostaje przydzielony młody pracownik jest dość długa, a czasu nie ma zbyt wiele. Wyobraź sobie, że wsiadasz na rower i ruszasz na podbój przedmieścia. Gra zaczyna się w poniedziałek, na niezbyt ruchliwej ulicy. Z czasem jednak okazuje się, że ulica nie była taka wymarła, jakby się mogło wydawać, a większość spotkań na ulicy kończy się dla Paper Boya katastrofalnie. W miarę postępów w pracy zwierzchnicy przenoszą Cię na coraz bardziej ruchliwe ulice. W pewnym momencie wydawać Ci się może, że kolejne poziomy są nie do przejścia. Nic bardziej mylnego, pamiętaj, trening czyni mistrza! Punkty otrzymujesz nie tylko za dostarczenie gazet pod wskazane adresy, ale również za takie rzeczy, jak wybijanie okien w domach tych, które zaprenumerowali

...mulator

gra: symulacyjna
producent: Futura
komp.: Amiga, Atari ST, PC 386

alizmu. Bo czy można nazwać realizmem pojedynek krążownika z niszczycielem, podczas którego pierwszy tonie, a drugi wychodzi bez szwanku? No cóż, chyba raczej nie. Inną wadą gry, jeśli można to tak w ogóle nazwać, jest mała ilość scenariuszy. Naprawdę szkoda, ale - jak mówi przysłowie - wszystko co dobre, szybko się kończy. Niestety.

Na tym moja lista zastrzeżeń się kończy. Grafika, jak na tak starą grę, jest dobra; wprawdzie tylko wektorowa, ale za to płynna i przejrzysta. Podobnie efekty dźwiękowe są zadowalające. No i najważniejsze - grywalność, która w przypadku ADS jest naprawdę duża. Przy tej grze trudno się nudzić. Gwarantuję Ci to!

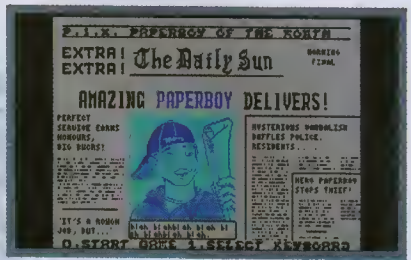
Kłomczuch

gra: zręcznościowa
producent: Atari
komp.: Amiga, Atari ST, C64, ZX Spectrum, Atari

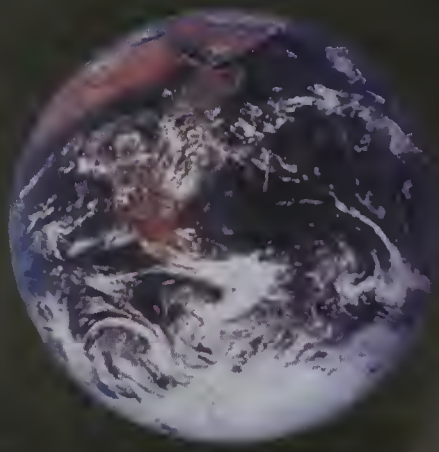
konkurencyjne pismo. Co dziwniejsze, mnie ta druga opcja wychodziła dużo lepiej, niż pierwsza.

Oczywiście, zgodzę się z Tobą - Paper Boy wygląda dziś prymitywnie. Mimo tego proponuję, żebyś sprawdził swych sił jako gazeciarz. Po kilku rozgrywkach okazuje się bowiem, że gra wciąga dużo bardziej, niż wiele dzisiejszych „przebojów" zajmujących po kilka płytek CD.

Kłomczuch



Czy znasz miesięcznik filmowy
CINEMA PRESS VIDEO?



To 100 barwnych stron pełnych fotosów i opisów, 70 najnowszych filmów do obejrzenia w kinie, na wideo i zakupu do domu, kilkanaście sylwetek aktorów, wywiady z gwiazdami ekranu, ciekawe artykuły, gry komputerowe, muzyka filmowa i poster.

Dla nas film to rozrywka, a nie filozofia

Czytając CINEMA PRESS VIDEO zobaczysz więcej!

Szukaj w kioskach, wideotekach i EMPiK-ach

Wizl by Paramount Pictures and Twentieth Century Fox.

1997 by Paramount Pictures and Twentieth Century Fox.

TITANIC

„Chciałem pokazać nie tylko dramatyczny koniec niesławnego statku, ale także krótkie chwile jego chwały. Chciałem uchwycić piękno, rozmach, optymizm i nadzieję podróży „Titanica"; pokazać pasażerów i członków załogi zmagających się z ciemną stroną natury ludzkiej i stawiających czoła tragedii, dając tym samym dowód, że duch ludzki nie zna ograniczeń. „Titanic" to nie tylko opowieść niosąca za sobą ostrzeżenie, to także opowieść o wierze, odwadze, poświęceniu, a przede wszystkim - o miłości."

James Cameron
reżyser, scenarzysta i producent

Katastrofa trasatlantyka „Titanic" to jeden z największych i niewątpliwie najsłynniejszy epizod z dziejów morskiej żeglugi. Sprawa ta od wielu dziesięcioleci niezmiennie cieszy się zrozumiałym zainteresowaniem. Nie sposób wymienić licznych filmów, książek i rozpraw historycznych powstałych na temat zatonięcia statku. W 1985 roku słynny amerykański badacz mórz, dr Robert Ballard, po długich poszukiwaniach odnalazł spoczywający na głębokości 3.773 metrów wrak „Titanica". Relacja z tej wyprawy, opisana w znakomitym albumie „The discovery of the Titanic" (wydanym również w Polsce), stała się jednym z powodów, dla których James Cameron (patrz ŚGK 9/97) postanowił zrealizować film o „Titanicu". Napisał on scenariusz i zarezerwował dla siebie funkcję reżysera i jednego z producentów. Postanowił też, że film będzie opowieścią o miłości rozegraną na tle tragicznej historii trasatlantyka.

Akcja „Titanica" po wstępie osadzonym w latach 90. rozgrywa się w ciągu zaledwie kilku dni kwietnia 1912 roku. Historię statku oglądamy oczami pary głównych bohaterów, których połączy namiętne uczucie: 17 letniej Rose i młodego amerykanina Jacka. Krótka i gwałtowna miłość arystokratki i biednego emigranata będzie nierozerwalnie związana z tragicznymi losami trasatlantyka. „Titanic" w swą pierwszą i ostatnią zarazem podróż wyruszył 10 kwietnia 1912 roku. Kilka dni później, rankiem 15 kwietnia, zatonął po zderzeniu z górą lodową. Z 2.223 pasażerów i członków załogi, którzy znajdowali się na pokładzie tego najnowocześniejszego wówczas statku pasażerskiego, uratowano zaledwie 706 osób.

Pierwsze przygotowania do realizacji filmu rozpoczęto w 1992 roku. Cameron od początku zdecydował, że statek który powstanie dla potrzeb filmu, będzie identyczny z oryginałem w najdrobniejszych nawet szczegółach. Dlatego też od początku ekipie towarzyszyli Don Lynch i Ken Marschall. Światowej sławy znawcy „Titanica" pełnili rolę konsultantów. Tak oto opisali pracę z Cameronem: „ Jim to zawodowiec. Chciał na przykład wiedzieć, czy bohaterowie mogli spacerować po korcie tenisowym, a w chwilę później znaleźć się na basenie. Czy mogli pokonać tę drogę w mgnieniu oka, czy też musieli wspinać się w górę przez trzy pokłady, by po chwili wędrówki schodzić na 5 pokład. Cameron chciał, by wszystko było prawdopodobne, nawet jeśli te drobne szczegóły miały być zauważalne jedynie dla marynistów zainteresowanych historią statku."

Największym wyzwaniem dla realizatorów filmu było stworzenie „Titanica". Specjalnie dla potrzeb filmu wytwórnia 20th Century Fox wybudowała na atlantyckim wybrzeżu Meksyku nowe studio. W Fox Baja Studios w Rosarito (patrz zdjęcie) na powierzchni 16 hektarów umieszczono m. in. cztery hale zdjęciowe i dwa olbrzymie baseny (największy o pojemności 680 tys. hektolitrów wody!). Tu wybudowano replikę „Titanica" w skali 1:1. Poza statkiem mierzącym ponad 236 metrów długości, dokładnie zrekonstruowano również dok linii White Star, z którego trasatlantyk wyruszył w swój rejs. Aby pokazać życie na pokładzie statku, na podstawie oryginalnych planów i zdjęć wykonano wnętrze i wyposażenie „Titanica". Cameron chciał też na własne oczy przekonać się, w jakim stanie obecnie znajduje się wrak statku. W 1995 roku wykorzystując batyskafy dwanastokrotnie odbywał głębinowe podróże do wnętrza „Titanica". Trasatlantyk filmowany był przy pomocy specjalnie skonstruowanych kamer (ciśnienie panujące na tej głębokości wynosiło 0,5 tony na cm kwadratowy!). Materiał nakręcony w trakcie tych wypraw wykorzystano w początkowych scenach filmu. Realizacja „Titanica" rozpoczęła się latem 1996 roku. Jednocześnie pracowało kilka ekip (m. in. w Halifax w Kanadzie i laboratoriach Digital Domain). Główne role Cameron powierzył gwiazdom młodego pokolenia: Leonardo DiCaprio (m. in. „Romeo i Julia" oraz „Szybcy i martwi") i Kate Winslet („Rozważna i romantyczna"). Zaangażowano ponad 1000 statystów, dla których uszyto kilka tysięcy kostiumów z epoki i zatrudniono specjalistów od choreografii, ma-

kijażu i fryzur, języka itd. Nie sposób opisać wszystkich ciekawostek i szczegółów związanych z realizacją filmu, wykracza to bowiem poza ramy niniejszego artykułu.

Autorem interesującej muzyki do filmu (nominowanej do nagrody Złotego Globu) jest James Horner. Ten uzneny na świecie kompozytor był kilkakrotnie nominowany do Oscara (m. in. za „Allens", „Apollo 13" i „Braveheart"). Do „Titanica" napisał również wraz z Willem Jenningsem tytułową piosenkę (śpiewa ją Celine Dion).

Premiera „Titanica", która odbyła się w końcu 1997 roku stała się wielkim wydarzeniem (obraz Cemerone porównywany jest ze słynnym „Przeminęło z wiatrem"). Co ważne, film odniósł nie tylko sukces artystyczny (8 nominacji do Złotego Globu i niemal pewne do Oscara - zostaną ogłoszone 10 lutego), ale stał się również kasowym przebojem (w ciągu 4 tygodni zarobił tylko w USA prawie 198 mln $ przy 200 mln budżecie). Ne ekrenach polskich kin „Titanic" pojawi się 13 lutego.

opr. Robert Wiśniewski

Sony Music

SCENARIUSZ I REŻYSERIA: James Cameron
ZDJĘCIA: Russell Carpenter
MONTAŻ: Conrad Buff, James Cameron i Richard A. Harris
SCENOGRAFIA: Peter Lamont
KOSTIUMY: Deborah L. Scott
MUZYKA: James Horner
EFEKTY SPECJALNE: Digital Domain
PRODUKCJA: Lightstorm Entertainment dla Paramount Pictures i 20 th Century Fox
DYSTRYBUCJA: Syrena Entertainment Group
CZAS: 194 minuty

„...to film o tym, że ukrywane przez nas sekrety mogą okazać się zabójcze. Szykującym się do wejścia w dorosłe życie młodym ludziom nagle przydarza się coś strasznego. Stojąc przed wyborem: postąpić uczciwie i przyznać się do winy albo ukryć prawdę i skłamać, wybierają to drugie. Z fatalnym skutkiem".

Kevin Williamson

KOSZMAR MINIONEGO LATA

scenarzysta i reżyser

Akcja tego klasycznego horroru rozgrywa się w małej amerykańskiej osadzie rybackiej Southport w Północnej Karolinie. Bohaterami filmu jest czworo absolwentów miejscowej szkoły średniej, przyjaciele Ray i Barry oraz ich sympatie Helen i Julie. Po wieczorze spędzonym na hucznym świętowaniu ukończenia nauki wracają do domu samochodem prowadzonym przez pijanego Barry'ego. W środku nocy, na pustej drodze powodują wypadek: potrącony zostaje samotny mężczyzna w rybackiej pelerynie. Przerażeni sprawcy z obawy przed konsekwencjami, postanawiają ukryć zwłoki i zachować całe zdarzenie w ścisłej tajemnicy. W rok później tajemniczy mężczyzna w rybackim stroju zacznie terroryzować całą czwórkę...

Od pewnego czasu w Hollywood można zauważyć powrót do łask klasycznego horroru. Wielki kasowy sukces filmu „Krzyk" („Scream") w reżyserii Wesa Cravena i powodzenie kilku innych psychologicznych thrillerów, w których brakuje co prawda wymyślnych efektów specjalnych, ale jest za to trzymająca w napięciu fabuła, uświadomiło producentom, że warto zainwestować w filmy tego gatunku. Scenariusz „Koszmeru minionego lata" powstał na podstawie powieści Loisa Duncene. Napisał go Kevin Williamson, który zasłynął jeko autor scenariusza filmu „Scream" (i kolejnych jego części).

Reżyserem został debiutant, brytyjczyk Jim Gillespie, wcześniej precujący dla telewizji. Mało znani są również aktorzy, którzy zagrali główne role. Znani są natomiast odtwórcy ról drugoplanowych, m. in. Bridgette Wilson („Mortal Kombat" i „Bohater ostatniej ekcji") oraz Anne Heche („Wulkan"). Zdjęcia do filmu nakręcono w 200-letniej osadzie rybackiej nad rzeką Cape Fear River.

Po premierze w USA, „Koszmar minionego leta" uznano za jeden z najciekawszych horrorów minionego roku. Zwracano uwagę przede wszystkim na umiejętne stopniowaniu napięcia, atmosferę tajemnicy i zaskakujący finał. Na ekranach polskich kin film pojawi się 6 lutego.

opr. Robert Wiśniewski

TYTUŁ: Koszmar minionego lata
TYTUŁ ORYGINALNY: I know what you did last summer
REŻYSERIA: Jim Gillespie
SCENARIUSZ: Kevin Williamson (na podst. powieści Lois Duncam)
ZDJĘCIA: Dennis Crossan
MANTAŻ: Steve Mirkovich
SCENOGRAFIA: Gaty Wissner
KOSTIUMY: Catherine Adair
MUZYKA: John Debney
OBSADA: Jennifer Love Hewitt (Julie James), Sareh Michelie Geilar (Helen Shivers), Ryan Phillippe (Barry Cox), Freddie Prinze, jr (Ray Bronson), Muse Watson (Benjamin Willis/ rybak), Bridgette Wilson (Elsa Shivers), Anne Heche (Melisa Egan) i inni
PRODUKCJA: Mandalay Entertainment dla Columbia Pictures
DYSTRYBUCJA: Syrena Entertainment Group
CZAS: 101 minut

KUPON KONKURSOWY
Koszmar minionego lata

KONKURS!

Pytanie konkursowe: Która z bohaterek marzyła o karierze aktorki?

Odpowiedzi wyłącznie na kartkach pocztowych z oskiejonym kuponem konkursowym należy nadsyłać na adres redakcji do 06.03.1998r.

Wśród autorów prawidłowych odpowiedzi rozlosujemy kasety wideo ufundowane przez firmę Syrena Entertainment Group.

WIEŚCI

Z KRAJU

Do końca pierwszego kwartału bieżącego roku, powinna ukazać się kolejna, czwarta już część monumentalnej kampanii „Wewnętrzny wróg" do „Warhammera Fantasy Roleplay". Przedostatni dodatek w tej serii nosi tytuł „Źle się dzieje w Kislevie" i zostanie wydany przez Wydawnictwo MAG. Przewidywana cena - około 35 zł.

Już wkrótce w ręce miłośników „Willkołaka: Apokalipsy" trafi „Podręcznik narratora" przeznaczony do tej gry, jak również pierwsza firmowa przygoda przeznaczona dla tegoż systemu zatytułowana „W krwawym blasku księżyca". Obydwa rozszerzenia ukażą się nakładem Wydawnictwa MAG.

Nieuleczalnych fanów „DoomTroopera" ucieszy wiadomość o zbliżającej się polskiej premierze nowego dodatku do tej karcianki o nazwie „Mortificator". Będzie on zawierał ponad 100 nowych wzorów kart. Rozszerzenie to opublikowane zostanie przez Wydawnictwo MAG.

ZE ŚWIATA

Firma Wizards of the Coast ogłosiła swoje plany wydawnicze na rok 1998. Sporo tego, więc zaczynajmy. „Magic the Gathering" w marcu doczeka się dodatku „Stronghold", w czerwcu „Exodus" - te dwa rozszerzenia zakończą tzw. Rath Cycle. Już w październiku można się spodziewać nowego standalone expansion „Urza's saga". W 1998 WotC wyda także dwie nowe karcianki na podstawie popularnych również w Polsce serialów. Chodzi tu o „Xena: Warrior princess" oraz „Herclues: The legendary journeys". Rok ten owocny będzie także dla fanów karcianego „Battletecha". Przyszykowano dla nich trzecią edycję tej popularnej gry oraz trzy dodatki - „The Arsenal" w marcu, „Crusade" w lipcu oraz „Payback" (dwa ostatnie rozszerzenia bazują na popularnej serii powieści wydanych ongiś przez FASA Corp., zatytułowanej „Twilight of the clans").

Również TSR ujawnił swoje plany na nowy rok. Najważniejszym projektem w 1998 jest bez wątpienia „Alternity" system SF, który wyraźnie pomyślano jako futurystyczne „AD&D". Reguły podstawowe nie odnoszą się do konkretnego świata i dopiero mające się później ukazać podstawki wprowadzą graczy do danego uniwersum. Takie „rozdrabnianie się" doprowadziło ostatnio TSR do bankructwa - czyżby nowi właściciele nie wyciągnęli żadnych wniosków? Zobaczymy, tymczasem do końca roku ukaże się w tej serii „Player's handbook", „Gamemaster's guide", „Alien compendium: Creatures of the verge" oraz pierwszy z zapanowanych światów „ST*ar Drive" wraz z czterema rozszerzeniami. Kolejnym ciekawym projektem TSR jest kościana gra kolekcjonerska „Marvel Super Dice", po której ukazaniu się wydane zostaną trzy dodatki: „Avengers", „Spiderman", „Fantastic Four".

M.N.

Chaos Progenitus

Jeśli miałbym wymienić kamienie milowe w dziedzinie gier „bez prądu", wspomniałbym bez wątpienia o trzech wydarzeniach. Przede wszystkim powstanie „Dungeons & Dragons" w połowie lat siedemdziesiątych czyli pierwszego RPG; wydanie pierwszej edycji „Warhammer Fantasy Battle" na początku lat osiemdziesiątych, jedynego wówczas bitewniaka o tematyce fantastycznej; moment ukazania się w 1993 próbnej edycji "Alpha" pierwszej kolekcjonerskiej gry karcianej „Magic: The Gathering". Te trzy wydarzenia niewątpliwie zmieniły rynek gier „bez prądu". W połowie lat dziewięćdziesiątych nastąpiła kolejna „rewolucja", którą wielu jest gotowych już dziś uznać za podobnie znaczącą, jak wyżej wymienione, inni z kolei ze spokojem oczekują aż cała idea zrobi spektakularną klapę. Mowa tu o kolekcjonerskich grach kościanych, za których matkę uważa się wydany przez TSR „Dragon Dice", o którym wkrótce postaram się napisać więcej na łamach „Bez prądu". Tymczasem postanowiłem przyjrzeć się bliżej kościance „Chaos Progenitus", która ukazała się ponad pół roku temu w edycji polskojęzycznej nakładem Wydawnictwa MAG.

Na wstępie należałoby nieco wyjaśnić termin „kolekcjonerska gra kościana". W gruncie rzeczy pomysł nie różni się tak bardzo od tego znanego z karcianek. Kupując zestawy podstawowe lub dodatkowe, do którejkowiek z gier tego typu, otrzymujesz określoną liczbę zdobionych wzorami (znaczącymi w trakcie rozgrywki) kości, z których część jest rzadsza od innych. Z posiadanych kości składa się pulę, choć spotkałem się także z terminem „talia", którymi będzie się turlało w trakcie pojedynku ze swym przeciwnikiem. Kostki jako takie mogą symbolizować przeróżne rzeczy, jak choćby rodzaje wojsk, wyposażenia itd.

W „Chaos Progenitus" każdy z graczy (może ich być dwóch lub więcej) musi przed przystąpieniem do zabawy stworzyć własną bestię. W tym celu wybiera dokładnie trzynaście sześciennych kości, które dzielą się ogółem na części ciała oraz przedmioty. Należy również pamiętać, że przynajmniej jedna z kostek powinna reprezentować część ciała, co jest dość logiczne - stos trzynastu przedmiotów trudno byłoby nazywać bestią. Warunkiem rozpoczęcia gry, przynajmniej według zasad, jest także opisanie swego stwora. Oczywiście, w rzeczywistości nie jest to konieczne, ale uwierz mi, że opowiadanie o wygądzie maszkary składającej się przykładowo z dwóch nóg, płuc oraz skorupy, posługującej się w boju dziewięcioma toporami, wymaga niezłej wyobraźni, a co ważniejsze jest całkiem zabawne.

Jak zapewne już się domyśliłeś, sama rozgrywka odzwierciedla pojedynek dwóch lub nawet większej ilości zmutowanych stworów. Dużo można by pisać o tym, jak odbywa się owa walka, wystarczy jednak powiedzieć, że po

Dziesięć porad dla początkującego mistrza gry

Każdy kto miał okazję poprowadzić kiedyś jakąś sesję RPG, przyzna, że pierwsze kroki stawiane niepewnie jako Mistrz Gry były bardzo trudne. Pół biedy, jeśli ma się do pomocy grupkę doświadczonych kolegów, którzy w razie czego naprostują „zielonego" mistrzunia. Ale co zrobić, jeśli Twoi kumple to tak samo niedoświadczone żółtodzioby, jak Ty? Bez obaw. Jeśli nosisz się z zamiarem poprowadzenia przygód swym przyjaciołom, ale nie masz zbyt wielkiego doświadczenia, poniższe wskazówki powinny okazać się dla Ciebie wielce przydatne. Oczywiście, ich stosowanie nie jest absolutnie konieczne, ani tym bardziej jedynie słuszne, są to po prostu myśli zebrane przeze mnie i moich kolegów podczas wieloletniej praktyki rolpejowej.

1. Zanim rozpoczniesz prowadzenie jakiejś sesji, upewnij się, że dokładnie przeczytałeś podręcznik do gry. Może się to wydawać śmieszne, ale wcale takie nie jest. Nie ma nic gorszego dla klimatu sesji, niż kilkuminutowe przerwy w zabawie, podczas których Mistrz Gry (MG) wertuje nerwowo podręcznik w poszukiwaniu jakiejś super-ważnej reguły. Jeśli nie chce Ci się „męczyć" z całą książką, upewnij się przynajmniej, że orientujesz się w rozkładzie zasad.

2. Pamiętaj, że reguły w podręczniku opisano po to, aby służyły Tobie, a nie na odwrót. Krótko mówiąc, jeśli napotkasz w trakcie gry moment, w którym zasady popsują Tobie koncepcję przygody, nie bój się ich zmienić, naciągnąć lub nawet całkiem pominąć. Widwałem już sporo potencjalnie świetnych scenariuszy, które padały na pysk przez MG za wszelką cenę trzymającego się swych modyfikatorów, tabelek i wyników rzutów kostkami.

3. Oszustwo jest sekretną bronią każdego szanującego się MG. Podczas swojej długiej praktyki wielokrotnie oszukiwałem, najczęściej na korzyść moich graczy. Oczywiście, robiłem to tylko wtedy, gdy na to zasłużyli, a według zasad powinni nie żyć. Pamiętaj, że oszustwo nie może być rażąco widoczne, na przykład unikaj raczej rozwiązań cudownych, jak choćby: „z nieba zstąpiła potężna bogini unosząc was bezpiecznie spośród chmary wrogów". Oszustwo idealne to takie, o którym gracze nie wiedzą, myśląc zwyczajnie, że mieli szczęście. Co ważniejsze, nigdy nie zdradź nikomu, że oszukujesz, gdyż nie uda Ci się już więcej wzbudzić napięcia w swych „podopiecznych".

4. Unikaj zbyt szczegółowych opisów. Zdaję sobie sprawę, że zdanie to jest pogwałceniem często promowanej przez różne pisma i znawców RPG zasady, ale cóż... zasady są po to, by je łamać. Mówiąc o „unikaniu", nie mam na myśli całkowitej rezygna-

rzuceniu wszystkimi kośćmi gracze odczytują otrzymane symbole i odpowiednio do ich znaczenia wprowadzają ich działanie w życie. Może to być zadanie obrażenia, sparowanie ciosu, podcięcie ogonem, pochwycenie macką, otrucie gazem i wiele innych. Wszystko to wydaje się być szalenie proste i w gruncie rzeczy jest, niestety, sposób w jaki opisano zasady pozostawia już wiele do życzenia. Jeśli reguł nie będzie Ciebie uczył kolega, a w dodatku nigdy nie miałeś z kościanką do czynienia, może minąć trochę czasu, nim będziesz w stanie rozegrać pierwszą walkę.

Jak już wcześniej napomknąłem, kości zasadniczo dzielą się na dwie grupy: części ciała oraz przedmioty. Istnieje trzynaście części ciała, np.: kolce, macka, oko, ogon, szczypce oraz tyleż samo rodzajów przedmiotów, np.: bicz, miecz, różdżka, mikstura, dmuchawka. Dalej kości można podzielić na cztery kolory: czarny, czerwony, niebieski oraz żółty. Dodatkowo ikony na kościach danego koloru występują .w dwóch różnych barwach. Łącznie daje to 208 różnych rodzajów kostek.

Wszystkie te barwy nie mają znaczenia w przypadku gry według zasad dla początkujących. Tu liczy się wyłącznie ikonka na kostce, a gracz musi się skupić tylko na tym, jaki profit będzie miała jego bestia z danej części ciała/przedmiotu podczas walki. Kolory kostek stają się istotne w momencie, gdy spróbujesz zagrać z zastosowaniem zasad standardowych. Otwiera się wówczas przed Tobą możliwość stworzenia trzech specjalnych rodzajów bestii obdarzonych potężnymi mocami. Twój potwór może być mieszańcem, co oznacza, że wszystkie jego części ciała będą miały różne barwy „ciała" (czyli kostki) oraz „krwi" (czyli ikony na kostce), da mu to umiejętność szybszej regeneracji; stwory półkrwi muszą się składać w ponad pięćdziesięciu procentach z kostek (części ciała i przedmiotów) tej samej barwy, co daje im odporność na niektóre rodzaje obrażeń; potwory pełnej krwi, czyli zbudowane z kostek o identycznych kolorach, oprócz odporności na obrażenia, otrzymują specjalne bonusy w zależności od swego koloru. Ogółem istnieje osiem bestii pełnej krwi każda obdarzona unikatowymi umiejętnościami: bestia śmierci, chłoszcząca bestia, gnijąca bestia, krwawa bestia, lodowa bestia, ognista bestia, ropiejąca bestia, śmierdząca bestia. Jest to zarazem urozmaicenie, jak i w pewien sposób ograniczenie rozgrywki. Owszem, przyjemnie jest zrobić bestię pełnej krwi, ale za cholerę nie da się ich stworzyć więcej niż osiem rodzajów, w dodatku w przypadku gry z zasadami standardowymi, granie zwyczajnymi monstrami przestaje mieć sens, gdyż bestie pół lub pełnej krwi i tak zawsze będą silniejsze.

Jeśli chodzi o przebieg rozgrywki, to po kilku próbnych grach nie powinno być już żadnych wątpliwości co do interpretacji reguł. Problemem „Chaos Progenitus" jest szybka utrata przyjemności z zabawy. Po pewnym czasie nawet składanie najbardziej wymyślnych stworów nie przyciągnie Cię do gry. Elementem zniechęcającym, przynajmniej w moim przypadku, jest także okropna kolorystyka kości. O ile barwy czarna oraz żółta są raczej dobrze stonowane, nie da się tego samego powiedzieć o gryzącym czerwonym i zwyczajnie mdłym niebieskim. Niewielka ilość symboli występujących w grze również nie pomaga obronić się przed wszechogarniającym uczuciem monotonii.

Nie da się ukryć, że „Chaos Progenitus" nie jest grą wspaniałą, powalającą na kolana, jednak nie jest to także kompletna beznadzieja. Prawdę mówiąc do momentu, gdy cały pomysł zaczyna być lekko męczący, każda rozgrywka jest bardzo przyjemna. Z tego też względu jest to produkt, w który warto sobie pograć raz na jakiś czas, dając sobie później chwilę wytchnienia i odpoczynku, po to, aby wrócić do niego później. Jeśli jednak jesteś miłośnikiem tradycyjnych gier w kości, ta pozycja może Ci się spodobać znacznie bardziej niż mnie, w tym przypadku gorąco polecam Ci tę grę, nie zawiedziesz się! (teoria sprawdzona na znajomych - przyp. własny).

Jezekal „Badass"
(Michał Nowakowski)

PS. Dziękujemy Wydawnictwu MAG za udostępnienie materiałów do artykułu. Wydawnictwo MAG jest oficjalnym dystrybutorem i polskim wydawcą „Chaos Progenitus". Wszystkie prawa zastrzeżone.

System: „Chaos Progenitus"
Wydawca: Target Games Polski wydawca: Wydawnictwo MAG
CENY:
„Chaos Progenitus" - zestaw 13 kości - 29 zł
„Bestie moru" - zestaw 8 kości - 21 zł
OCENA:
Grywalność: 7/10
Przejrzystość zasad: 5/10
Jakość wydania: 5,5/10
Ogółem: 6,5/10

cji z opisów szczegółowych, gdyż byłoby to przegięcie w drugą stronę. Podczas wielu sesji w jakich miałem okazję uczestniczyć lub chociażby je obserwować zauważyłem, że dokładne opowiadanie o wystroju każdego pomieszczenia, czy też ubiorze i wyglądzie wszystkiego, co się rusza, jest po prostu nudne. Jeśli nie zgadzasz się ze mną, sięgnij po pierwszą lepszą książkę (może z wyjątkiem klasycznych dzieł naturalistycznych i realistycznych), a przekonasz się, że autorzy także unikają takich deskrypcji, gdyż odciągają one uwagę czytelnika od tego, co najważniejsze, czyli od istoty treści. Podczas sesji szczegółowe opisy najlepiej stosować w momencie, gdy gracze poproszą Cię o to lub gdy zasygnalizują, że przyglądają się czemuś dokładniej.

5. Nigdy nie nastawiaj się na to, że wszystko pójdzie zgodnie ze scenariuszem, gdyż coś takiego po prostu się nie zdarza. W trakcie przygody graczom strzelają do głowy najdziwniejsze pomysły i należy się wręcz spodziewać, że w końcu zdarzy się coś, co zagrozi pomyślnemu zakończeniu zabawy (czytaj - gracze postanowią udać się w siną dal, olewając Twój scenariusz z obawy o życie swych bohaterów.).

6. Dobrym sposobem na utrzymywanie graczy w ramach fabuły jest zastosowanie metody „marchewki i kija", co działa w przypadku niezbyt niebezpiecznych scenariuszy, do których zakończenia można zachęcić graczy za pomocą nagrody. Niestety, koncepcja ta sypie się w przypadku przedsięwzięć, w których zagrożenie życia jest bardzo duże. W takim to przypadku musisz zmusić graczy do kontynuacji, z reguły sprawiając, że stają się świadomi, że w razie braku „współpracy" zginą. Przykładowo, jeśli chcesz koniecznie wysłać graczy do obozu nomadów, możesz ich otruć jakimś specfikiem, uaktywniającym się po upływie jednej doby, a odtrutkę „powierzyć" przywódcy dzikich nomadów. Wierz mi, nie ma takich, którzy w te pędy nie udaliby się do rzeczonego obozu. Jeszcze jedno. Takie „malwersacje" zazwyczaj lepiej obmyślić sobie zawczasu, gdyż w trakcie zabawy może się okazać, że jest już za późno.

7. Zawsze pamiętaj o sztuce improwizacji. Prędzej czy później (z reguły prędzej) grupa Twych graczy zapragnie zrobić coś zupełnie nie związanego z przygodą, ale za to istotnego dla nich. Jest to przypadek odmienny od opisanego w szóstej poradzie, gdyż tym razem gracze nie chcą zrezygnować z zabawy tylko ubarwić ją po swojemu. Ty w takim momencie nie możesz rozłożyć rąk mówiąc im, że „nie wolno, bo nie mam tego w scenariuszu". Twoim świętym obowiązkiem jest zaimprowizować, wymyślając na poczekaniu maleńką odnogę przygody. Jakkolwiek może się to wydawać trudne, wcale takim nie jest. Każdy potrafi improwizować, choć bardziej obytym MG wychodzi to przeważnie nieco lepiej, ale czym się tu przejmować - w końcu praktyka czyni mistrzem.

8. Słuchaj swoich graczy i nie traktuj ich jak słabiutkie istoty, z którymi wolno Ci uczynić co tyko dusza zapragnie. Jeśli narzekają gremialnie na jakiś element Twojego prowadzenia, nie mścij się na nich i nie nadużywaj swojej mocy jako prowadzący po to, aby ich ukarać. Znacznie lepiej jest się zastanowić nad tym, co do Ciebie mówią, a być może dojdziecie wspólnie do jakichś ciekawych wniosków.

9. Dobrze jest ubarwić swoje przygody za pomocą różnych elementów, jak choćby muzyki (patrz ŚGK 1/98), odpowiedniego wystroju pokoju, czy też spreparowanych uprzednio rekwizytów (listy, mapy skarbów, etc.). Nienajgorzej sprawdza się granie w przyciemnionych pomieszczeniach oświetlonych świecami, jak również stawianie wonnych kadzideł na stole lub nawet przebieranie się za swoje postaci.

10. Nigdy nie daj po sobie poznać, że nie wiesz, co dalej robić. Nawet jeśli tak się zdarzy, że cała przygoda stanie w martwym punkcie, zachowaj kamienny spokój. Zajmij czymś graczy, na przykład jakimś niespodziewanym zdarzeniem (spotkaniem, rozmową, walką), a sam w międzyczasie wykombinuj coś, co pozwoli wyjść z impasu (używając choćby wspomnianego już nagięcia zasad).

Mam nadzieję, że dzięki mym radom, Twoje początki jako MG będą choć odrobinę łatwiejsze. Na zakończenie dam Ci ostatnią dobrą radę - pamiętaj, że RPG to przede wszystkim dobra zabawa i nigdy, ale to przenigdy nie powinno dojść do konfliktów pomiędzy Tobą a Twoimi kumplami na tle gier fabularnych. Pomyślnego mistrzowania!!!

Michał Nowakowski

BEZ PRĄDU

OGŁOSZENIA DROBNE

◆ WYMIENIĘ ◆ KUPIĘ ◆ RÓŻNE ◆ SPRZEDAM ◆

WYMIENIĘ

Skarby Ziemi, numery od 1 do 11 wymienię na gry do Amigi 500, 1 MB RAM lub sprzedam za 90 zł. **Marcin Tchórznicki, Al. Wojska Polskiego 16/3, 70-480 Szczecin, tel. (091) 884981.**

Mini wieżę Thompsonic na Amigę 500, 1 MB RAM, mysz, podkładka, zegar, dyskietki, oprogramowanie i gry, zasilacz, joystick, literatura, zewnętrzna stacja dysków. **Marcin Nowak, Wólka Smoszewska 20, 05-170 Zakroczym, tel. (022) 7852677.**

Grę KKND na Command & Conquer: Red Alert. **Marcin Nowotnik, ul. Dąbrowskiego 42a/16, 14-200 Iława.**

Mortal Kombat Trylogy (PSX) na Twisted Metal 2, Micro Machine 3, Tekken 2 lub Soul Blade. Na terenie Poznania i okolic. **Paweł Polom, ul. Niecała 1/3, 60-805 Poznań, tel. (061) 8687622.**

Oryginalne gry na PC: Dungeon Keeper PL. Lub Command & Conquer: Red Alert na inne. Ewentualnie sprzedam za ok. 110 zł każda. Znaczek zwrotny = 100% odpowiedzi. **Michał Kosakowski, 18-415 Mały Płock 305.**

Sega Mega Drive z 2 grami na Sega Game Gear z 2 grami (okolice Poznania) lub sprzedam za 300 zł (do uzgodnienia). **Krystian Czyżewski, ul. Palacza 127/1, 60-279 Poznań, tel. 0602681303.**

Sega Saturn z 4 grami: Need For Speed, Sega Rally, Shockvave Assault, Daytona USA na PSX lub sprzedam za 900 zł. **Artur Nowicki, ul. Świerczewskiego, 21-412 Adamów, tel. 81.**

Nowy joystick Tornado Logic 3 na grę sportową lub sprzedam za 30 zł. **Michał Świąteczny, ul. Podhalańska, 85-132 Bydgoszcz, tel. (052) 3795232.**

Shatered Steel (PC) na Settlers 2, Z, Syndicate Wars lub Lords of the Learm. **Rafał Kowalski, ul. Kościuszki 5/1, 99-300 Kutno, tel. (024) 2533337.**

Telewizor kolorowy 21" Samsung, gwarancja, ewentualna dopłata - na PC 486 DX4/100 MHz, SVGA, monitor kolor, CD. ROM x4, karta dźwiękowa, 8 MB RAM, HDD. **Andrzej Armusiewicz, ul. Chopina 24, 07-130 Łochów, tel. (025) 6752567.**

Game Boy, zasilacz, 16 gier na PC 386. **Jacek Grądzielewski, os. Stare Zegrze 183/6, 61-249 Poznań, tel.(061) 8796761.**

Oryginalną grę (PC CD) SU-27 Flanker + Mission Oisk na Nascar Racing 2 lub sprzedam za 90 zł. **Robert Jedynak, ul. Szczerkowskiego 13/15, 05-825 Grodzisk Mazowiecki.**

Sega Saturn, 2 joypady, 2 gry (Virtua Fighter 2, Ultimate MK3) na PSX lub PC + dopłata z mojej strony. Ewentualnie sprzedam za 700 zł. **Mateusz Pokuć, ul. Dworcowa 10/1, 69-920 Bogatynia, tel. (075) 7731657.**

CD32, 10 CD, joypad na C 64 z dodatkami, dopłata 100 zł lub kupię. **Piotr Radecki, ul. Złotkowska 35, 62-570 Rychwał, tel. (063)481117.**

PSX, 2 joypady, 4 gry: Gunship, Soul Blade, Croc, Rapid Racer, 6 x demo na Amigę 1200, HOD min. 400 MB, CD. RDM. **Bartłomiej Boncalski, ul. M. Zaborowskiej 8/17, 76-200 Słupsk.**

9 płyt CD z magazynów: PC Games i Der Planer na Inne CD. lub wszystkie za dowolną grę. **Sylwia Czerniak, ul. Górna 69, 32-329 Bolesław, tel. (035) 6424939 (po 17:00).**

Gry na PSX: Tomb Raider I Crash Bandicoot na Command & Conquer, Soul Blade lub inne. Posiadam również gazety komputerowe, które wymienię lub sprzedam (ŚGK, Secret Service, Gambler, Gry Komputerowe). **Radosław Krysiewicz, ul. Zdobywców Wału Pomorskiego 45, 64-965 Okonek, tel. (067) 2669267.**

Pegasus OI-502, joypad, pistolet, zasilacz, 13 cartridge na Game Boy z jedną grą lub sprzedam za 350 z. **Dawid Śpionek, Zostycznia 83/3,**

Wymienię lub sprzedam gry na CD32: UFO-Enemy Unknown, Superskidmarks, Castles 2, Super Street Fighter 2 Turbo, Fields of Glory, Dragonstone, Liberation na Inne gry (najlepiej strategie). **Tomasz Stoppel, ul. Libelta 13/5, 86-300 Grudziądz.**

Konsolę Snes, 2 joypady, 1 cartridge na Amigę 600, 2 MB RAM, dopłata z mojej strony lub sprzedam za 300 zł. **Kamil Szymański, ul. Armii Krajowej 6/6, 05-600 Grójec, tel. 6641435 (17:00 - 18:00).**

PC 386 DX, 8 MB RAM, HDD 155 MB, FDD 3,5", klawiatura, mysz, monitor kolor, karta grafiki VGA, 10 dyskietek na PC 486 z możliwością dopłaty. **Robert Kowieski, ul. Jesienna 9/7, 44-119 Gliwice, tel. (032) 370743.**

Oryginalną grę American Civil War (2 CD) w bardzo dobrym stanie na inną grę, możliwość dopłaty. Ewentualnie sprzedam. **Eryk Bolek, ul. Wojska Polskiego 13/3, 78-600 Wałcz, tel. (067) 2583906.**

KUPIĘ

Polskojęzyczną Instrukcję do gry Harpoon 2. Cena nie gra roli. W ostateczności może też być od Harpoon 1. **Rafał Maksymiuk, ul. Chopina 9a/1, 66-300 Międzyrzecz.**

Oryginalne gry: Phantasmagoria 1 i 2, The Need For Speed 2, Discworld 2, Little Big Adwenture 2. Cena do uzgodnienia. Tylko z okolic Gorlic. Game Boy'a z kilkoma grami za ok. 150 zł. **Tomasz Pomykała, ul. Marii Konopnickiej 5/30, 38-300 Gorlice, tel. (018) 3535492.**

Gry: Goblins 3, Kajko i Kokosz na Amigę 500. Kupię literaturę. **Bartłomiej Gajdzik, ul. Staszica 12/9, 41-800 Zabrze.**

Secret Service 43 za ok. 6 zł lub wymienię na Gambler CD 9. Sprzedam CD Magazyn 3 - 4 zł, Enter CD za 5 zł oraz CD Action - cena do uzgodnienia. **Rafał Soje, ul. Wojska Polskiego 10/10, 55-003 Czernica, tel. (071) 3180103.**

Oryginalną grę na Amigę - Genesia. Sprzedam gry na Amigę: Heimdall 2, The Lion King, Tag Telm Wrestling, Sen, Franko, Pole Walki, The Chaos Engine, Pinki, Odysey, Exile, Seek & Destroy, Date Girl, Metal Kombat, Prawo krwi, Ishar 2 i 3, Storm Master, Dune I Inne. Ceny do uzgodnienia. **Konrad Wojciechowski, ul. Rolnicza 38, 22-100 Chełm, tel. (082) 5630729 (po 19:00).**

Oryginalną grę Tomb Raider lub Mortal Kombat Trilogy za ok. 80 zł (PSX). **Rafał Pocztański, ul. Zwycięstwa 3/9, 78-520 Złocieniec, tel. 73631.**

PSXna gwarancji w dobrym stanie do 600 zł lub z grami, np.: Command & Conquer, NHL'98, NBA'98, MKT do 850 zł. **Jan Borzęcki, ul. Długie Ogrody 27/1, 80-761 Gdańsk, tel. (058) 3013989.**

PC 486 lub lepszy w cenie do 1500 zł. **Piotr Płoruński, ul. Staffa 42a/7, 95-100 Zgierz, tel. 167200.**

PC 386 SX/25 MHz, 4 MB RAM, HDD 210 MB, FDD 3,5", klawiatura, mysz, monitor mono i grę MK3. Cena do uzgodnienia. **Łukasz Piotrowski, ul. Graniczna 16, 59-922 Bolorofe.**

Gry do Segi Mega Drive: Mortal Kombat 2 - 50 zł, MK3 - 60 zł, Ultimate MK3 - 70 zł, Earth Worm Jim 1 i 2 - do120 zł. **Rafał Kurek, ul. Mickiewicza 59/2, 05-200 Wołomin, tel. 7878270.**

Tanie gry na PSX (PAL i NTSC). Oferty przesyłać z cenami. **Adam Nowak, ul. Hutnika 13a/17, 63-800 Gostyń.**

Grę na Sega 16-Bit - Smurfy. Cena do 30 zł. **Józef Durlak,ul. Reymonta 5/6, 47-225 K-Koźle.**

Dysk twardy 210 MB lub wymienię na PC XT. Kupię też grę Dune 2 oraz CD ROM z kontrolerem. **Marek Kijewski, ul. Pucka, 60-454 Poznań, tel. (061) 8488941.**

Pilnie kupię grę The Last Express lub wymienię na Theme Hospital lub M1A2 Abrams. Cena do uzgodnienia. **Maciej Nawrocki, Przejazd 1, 97-140 Koluszki, tel. (044) 7141214.**

Pilnie poszukuję oryginalnej gry na PC CD: Duke Nukem 3D. Cena do uzgodnienia lub wymienię na AD2044. Na takich samych warunkach poszukuję gry Quake. **Tomasz Kowalski, ul. Ofiar Katynia 19/37, 35-209 Rzeszów, tel. (017) 630058 (po 21:00).**

Gry na Sony PlayStation: Command & Conquer i Crazy Iwan, Inne też. Oferty aktualne do XI. 1998. **Mariusz Górecki, ul. Wilgoszcza 1, 42-252 Irządzę.**

Grę A-Train na Amigę 500 w polskiej wersji językowej za 30 zł. **Maciek Ciesielski, ul. Upalna 62/6, 15-664 Białystok, tel. 612899.**

Dryginalną grę Rally Championship. Cena do 60 zł. **Łukasz Koszulański, ul. Kaczawska 7a/6, 59-500 Złotoryja, tel. (076) 782202 (16:00 - 20:00).**

Joypad do Segi Mega Drive 2 za 30 - 40 zł oraz grę Fifa'96 lub Fifa International Soccer. Ceny do 45 zł. **Rafał Ochmański, ul. Rapackiego 2a/4, 76-100 Sławno.**

Gry na PSX: Nuclear Strike, Independance Day, Formula I'97, Soviet Strike, Air Combat w cenie 80 zł za sztukę. **Artur Dwornik, ul. 17-go Stycznia 28, 63-900 Rawicz.**

Nintendo 64 z grą lub Sony PlayStation bądź Sega Saturn w cenie do 400 zł. PC 486, FDD, HDD, VGA, monitor mono w cenie do 500 zł. **Paweł Dzlob, ul. Giedlarowa 69, 37-300 Leżajsk.**

Używane Super Nintendo z kilkoma grami lub Segę Mega Drive. Ceny do ustalenia. Maksymalnie do 400 zł. **Przemysław Misztal, ul. Opaka 118b, 37-600 Lubaczów, tel. (016) 6320970.**

Tanio CD ROM (x4 lub x6) do PC z okablowaniem. Grę Mortal Kombat 1. **Zbyszek Wrona, ul. J. Piłsudskiego 52, 34-600 Limanowa, tel. (018) 3372865.**

RÓŻNE

Poszukuję pełnego rozwiązania gry Harvester. **Marek Kuczyński, ul. Gietkowska 4b/1, 10-170 Olsztyn.**

Nawiążę kontakt korespondencyjny z posiadaczami Sony PlayStation. **Paweł Michalski, os. Konstytucji 3-go Maja 26/3, 63-200 Jarocin, tel. 0602662563.**

Sprzedam, kupię, wymienię gry, programy i akcesoria do Amigi 500. **Paweł Osiński, ul. Lompy 27, 57-220 Ziębice.**

Nowo otwarty klub komputerowy Games (C 64, Amiga, PC, Atari)zaprasza do korespondencji. Wymiana gier, tipsów, tricków. Klub wydaje również gazetkę dyskową. **Mariusz Żebrowski, ul. Narutowicza 27, 07-417 Ostrołęka, tel. (029) 690033.**

Nawiążę kontakt z posiadaczami Amigi 500 w celu wymiany gier. Poszukuję następujące numery Mega Marvel: 1 - 5, 7, 10, 11. Możliwość zamiany na Inne komiksy. **Krzysztof Jurkowski, ul. Piękna 3, 33-300 Nowy Sącz.**

Nowa grupa tworząca gry na PC poszukuje muzyków, grafików i programistów. Najlepiej z województwa katowickiego. Prace przyjmujemy do końca 1998 roku. **Przemek Grabarek, ul. Zygmuntowska 78/3, 44-109 Gliwice, tel. (032) 2340956.**

Nawiążę kontakt z posiadaczami Amigi. Więcej informacji po przesłaniu dysku oraz koperty ze znaczkiem zwrotnym. 100% odpowiedzi. **Adam Grabiec, ul. Szybowa 66b, 44-373 Wodzisław Śląski, tel. (036) 4555248.**

Zakładam klub PC Procesor, w którym będą wydawane gazetki na dyskietkach. By wstąpić do klubu wystarczy przysłać dyskietkę i znaczek. **Gaegon Olszewski, ul. Zgodna 15/31, 50-432 Wrocław, tel. (071) 3413152.**

Nowy klub użytkowników PC. Przyślij znaczek, dysk i kopertę zwrotną, a otrzymasz więcej informacji. **Sławek Gwizdała, Gołąbek, 89-511 Cekcyn.**

Nawiążę kontakt z posiadaczami PlayStation w celu wymiany i sprzedaży gier. **Radosław Łysek, ul. Kopernika 4b/1, 56-300 Milicz, tel. (071) 3841619.**

Nawiążę kontakt z posiadaczami PC 486 DX lub Innych w celu wymiany gier i doświadczeń. Mile widziany znaczek zwrotny. **Michał Dworak, ul. Górnicza 36/20, 43-225 Wola.**

Klub PC Diablo zaprasza nie tylko fanatyków tej gry. Zapewniamy porady, kody, opisy gier. Koperta, znaczek za 1.20 zł i dyskietka = 100% odpowiedzi. **Paweł Sinkiewicz, ul. Ignacego Paderewskiego 28/11, 68-200 Żary.**

Korespondencyjny klub posiadaczy PSX. Wymiana tipsów, tricków, itp. Nie przysyłajcie znaczków zwrotnych. **Tomasz Kazek, ul. Skłodowskiej 4/8, 58-160 Świebodzice, tel. (074) 545727.**

Nawiążę kontakt z posiadaczami Nintendo 64 w celu wymiany gier. Sprzedam słuchawki bezprzewodowe (zasięg 100 metrów) za 250 zł lub wymienię na grę do Nintendo 64. **Paweł Kwieciński, Al. 1-go Maja 5/36, 62-510 Konin, tel. (063) 437035.**

Klub miłośników komputerów PC ogłasza nabór nowych członków, gazetka, konkursy, wszechstronna wymiana. **Tomasz Opałka, ul. Hirszfelda 64/9, 55-230 Jelcz-Laskowice, tel. (071) 3182478.**

SPRZEDAM

Oryginalne gry na PC CD: Duke Nukem 3D - 70 zł, Theme Hospital - 100 zł, Worms CD - 80 z, Deus - 80 zł, Mortal Kombat 3 - 100 zł, Command & Conquer - 80 zł, C&C: Red Alert - 90 zł. Kupię gry: Blood i Dark Forces (PC CD). **Tomek Grambo, ul. Sienkiewicza 42/14, 90-009 Łódź, tel. (042) 336662 (18:00 - 19:30).**

WYMIENIĘ KUPIĘ RÓŻNE SPRZEDAM

Dryginały na PC: Ripper - 70 zł, I Have No Mounth And I Must Scream - 40 zł, Bloodwings - 40 zł, Syndicate Wars - 60 zł. **Tomasz Tippe, ul. Orłowicza 1/54, 10-684 Olsztyn.**

Gry na PC: Time Warriors i KK'N'D po 100 zł. **Daniel Rak, ul. Płk. Dąbka 231b/6, 81-155 Gdynia, tel. 655765.**

Grę Aladdin na Game Boy'a za 60 zł. **Aron Jaroszewski, ul. Nowoleśna 53, 71-219 Szczecin, tel. 4390651.**

Oryginalne gry na PC: MDK - 90 zł, WarCraft II - 75 zł, Teenagent - 30 zł, Sołtys - 20 zł lub wymienię je na inne. **Mariusz Choszczewski, ul. Piękna 6, 87-300 Brodnica, tel. (0511) 70944.**

Prawie nową grę Tomb Raider za 105 zł oraz Extreme Games za 90 zł. **Marcin Cieślak, ul. Kusocińskiego 2/2, 26-600 Radom, tel. (048) 46801.**

Grę na PC CD - Goosebumps za 120 zł lub zamienię na grę do PlayStation. **Patryk Kłos, ul. Akacjowa 7b/65, 83-110 Tczew.**

Okazja! Sprzedam oryginalną grę na PC - Tomb Raider za 85 zł lub zamienię na Stonekeep albo Daggerfall. **Damian Wardęga, ul. Kormoranów 6/20, 44-114 Gliwice, tel. 2324080.**

Grę na PSX: Crash Bandicoot + CD demo za 140 zł lub wymienię na inną. **Przemysław Bukowski, ul. Nowomiejska 24/15, 16-400 Suwałki, tel. (087) 676843.**

Dwa atrakcyjne symulatory samolotów bojowych: F-22 Jetfighter III (150 zł) oraz ATF Gold (140 zł). **Piotr Jastrzębski, ul. Jana Pawła II 11/4, 39-460 Nowa Dęba, tel. (015) 8463443.**

Dryginalną grę na PC CD: Discworld 2 + 9 nowych płyt CD z demami gier i programów. Cena 100 zł. **Olaf Morelewski, ul. Złotej Jesieni 4, 05-540 Zalesie Górne, tel. 7565898.**

Oryginalne gry na Amigę 500/600: F-29 Retaliator - 25 zł, Legion - 25 zł, Teenagent - 35 zł. **Krzysztof Marcinowski, ul. Ułanów 5a/15, 44-194 Knurów, tel. 2363070.**

Okazja! Dwie oryginalne gry na PSX: N8A Live'97 - 150 zł i Coolboarders - 150 zł. Razem za jedyne 290 zł. Cena może się zmienić. **Bartek Maron, ul. Kiepury 11/142a, 20-838 Lublin, tel. (081) 7413001 (po 19:00).**

Dryginalną grę Wetlands za 75 zł oraz Battles In Time za 40 zł. Obie z polskojęzyczną instrukcją. **Romuald Burczyk, ul. Łączna 37b/15, 64-920 Piła.**

Grę Ace Ventura PL. W cenie 100 zł oraz Hand of Fate PL za 50 zł. **Michał Piskorski, ul. Sosnowa 26, 45-405 Opole, tel. (077) 576677.**

Oryginalną grę na PC CD: Krazy Ivan za 100 zł z możliwością negocjacji. **Daniel Kazek, ul. Wagowa 70/28, 42-540 Sosnowiec, tel. (032) 2922722.**

Dryginalną grę na PC: F-22 Lighting 2. Cena 95 zł. **Mateusz Gabara, ul. Przestrzenna 37/8, 50-550 Wrocław.**

Grę na PC CD: N8A Live'97 za 90 zł. **Jakub Fiejszar, ul. gen. Andersa 5, 37-200 Przeworsk, tel. (016) 6485073.**

Oryginalne gry na PC CD: KK'N'D - 110 zł, Torrins Passage - 80 zł, Pit Fall - 50 zł, Silent Service 2 (CD) - 20 zł, Front Lines - 40 zł. **Kamil Cichosz, ul. Piekary 10/10, 20-104 Szczecin, tel. (091) 331016.**

Grę Retribution za 40 zł. **Przemysław Jankowski, ul. Bartłomieja z Bydgoszczy 7/1, 85-796 Bydgoszcz, tel. (052) 3442276.**

Gry na PSX: Fade to Black (80 zł), Tekken (80 zł) lub dwie za 150 zł. Skontaktuję się z posiadaczem Sony PlayStation. **Bartosz Bronisz, os. Na Stoku 76/18, 25-431 Kielce, tel. 3325941.**

Gry na Sony PlayStation PAL: Rebel Assault 2 i Raging Skies po 100 zł sztuka + koszt przesyłki. **Anna Tokarska , ul. Kupiecka 95/5, 65-058 Zielona Góra, tel. (068) 253362.**

Oryginalną grę Command & Conquer: Red Alert za 60 zł. Poszukuję opisu do gry Ace Ventura. **Michał Rylski, ul. Żymierskiego 3, 96-230 Biała Rawska, tel. (0492) 59634, 090264603.**

Gry na PSX: Fifa'97, Actua Soccer, Ridge Racer. Cena 155 zł lub wymienię na inne: Destruction Derby 2, Die Hard Trilogy, Moto Racer. Z dopłatą 15 zł. Tylko w obrębie Sosnowca i Katowic. Kamil Stefański, ul. R. Dmowskiego 52a/10, 41-219 Sosnowiec, tel. (032) 2639147.

Pilnie i tanio sprzedam oryginalne gry na PC CD. Dk. 50 zł sztuka. **Zbigniew Szlufcik, ul. Kazimierza Wielkiego 45/5, 59-220 Legnica, tel. (076) 542280.**

Dryginały na PC: Misja Haroida - 10 zł, Aladdin - 20 zł, Kajko i Kokosz - 10 zł, Noc - 10 zł, Lost Eden - 35 zł, Flight Unlimited Specjal Edition - 39 zł, Pool Champion - 20 zł. **Wojciech Spytek, 32-415 Raciechowice 100, tel. (012) 2715132.**

Virtua Fighter PC za 90 zł. **Marcin Konopka, ul. Santocka 15d/5, 71-113 Szczecin, tel. (091) 4861389.**

Actua Soccer - 80 zł, N8A Live'96 - 80 zł, Sensible World of Soccer - 70 zł, dema gier sportowych - 15 zł. Wszystko to oryginały na PC CD. **Marcin Horzy, ul. Mickiewicza 2/12, 19-500 Gołdap, tel. (087) 151103.**

Oryginalną grę Panzer General CD za 45 zł. Sprzedam także wiele komiksów. Spis po otrzymaniu koperty zwrotnej i znaczka. **Łukasz Oyński, ul. Wiercieńskiego 7/45, 22-100 Chełm, tel. (082) 637251 (po 17:00).**

Gry na PC CD: Dungeon Keeper - 90 zł, Fifa'97 - 70 zł, Fifa'96 - 40 zł, N8A'96 - 50 zł, Phantasmagoria - 60 zł, Teenagent CD - 30 zł (wszystkie gry oryginalne) oraz płytki z CD Action po 5 zł sztuka. **Dominik Stec, ul. Sobieskiego 15/5, 48-200 Prudnik, tel. (077) 367336 (po 20:00).**

Gry na Sony PlayStation: Sim City 2000 - 100 zł, X-Com (UFD 2) - 100 zł. Razem za 180 zł. **Paweł Śledź, ul. Lipowa 2/7, 78-200 Białogard, tel. (094) 125935.**

Oryginalne gry na PC CD: Diablo, Vikings, Dust, Warcraft 1 i 2, inne też. Pilnie i tanio (70 - 90 zł)!!! **Władysław Kuryluk, ul. Nowolipie 31/12, 01-002 Warszawa, tel. (022) 8382046.**

Dryginalne gry na PC: Pandora Directive - 80 zł, Down in the Dumps - 60 zł, Moto Racer - 95 zł, Monkey Island - 20 zł. **Tomasz Walkowski, os. Oświecenia 107/4, 61-212 Poznań, tel. (061) 8791156.**

Gry na PC CD: Shadows Over Riva - 120 zł, KK'N'D - 80 zł, Shellshock - 50 zł, Tomb Raider - 50 zł. **Michał Strzelbicki, ul. Lubeckiego 34a, 60-348 Poznań, tel. (061) 8676252.**

Konsolę Super Nintendo, 2 joypady, 4 gry, Game Boy i 2 gry. Cena 700 zł. **Łukasz Koseiski, ul. Hempla 9/9, 58-260 Bielawa, tel. (074) 335240.**

Grę Wave Racer 64 na Nintendo 64 za 170 zł lub wymienię na Inną. Sprzedam słuchawki bezprzewodowe za 300 zł lub wymienię na grę do Nintendo 64ę do Nintendo 64. **Paweł Kwieciński, ul. Wyszyńskiego 7/45, 62-510 Konin, tel. (063) 433394 (po 18:00).**

Oryginalne gry na PC: Dungeon Keeper - 110 zł, Command & Conquer: Red Alert - 100 zł, C&C + dodatkowe misje - 100 zł, KK'N'D - 100 zł, Blood - 100 zł, Screamer - 90 zł, Armored Fist - 40 zł, Nowy Teenagent - 40 zł. **Hubert Kawicki, ul. Norwida 5, 64-500 Szamotuły, tel. (061) 2921610 (po 15:00).**

Gry na PSX: Fifa'96 - 65 zł, Ridge Racer Revolution - 65 zł, Tekken - 65 zł, Olympic Games - 65 zł, Porsche Challenge - 130 zł, Total NB2'96 - 70 zł. **Mariusz Piechaczyk, ul. Zakole 5/75, 62-510 Konin, tel. (063) 433994.**

Grę na PSX: Resident Evil za 110 zł, Need For Speed - 100 zł. **Bernard Kocyba, ul. Słowackiego 5, 42-674 Zbrosławice.**

Gry na Nintendo 64: Turok - 250 zł, Mario 64 - 170 zł, Fifa 64 - 200 zł lub wymienię na inne. Telefonować w sprawie kupna, w sprawie wymiany proszę pisać. **Waldemar Kamiński, ul. Łabendzińskiego 2/4, 85-797 Bydgoszcz, tel. (052) 3434611.**

Gry: Diablo i MDK po 80 zł lub razem za 150 zł plus koszty przesyłki. **Marek Grabski, ul. Zuli Pacanowskiej 7/28, 91-439 Łódź, tel. 556559.**

Amiga 1200, 10 MB RAM, HDD 200 MB, oryginalne oprogramowanie, osprzęt, oryginalne gry. Cena ok. 1300 zł (do uzgodnienia). **Marcin Kiskowski, ul. Traugutta 3a/3, 72-210 Dobra, tel. (0932) 14559 (po 16:00).**

Sega Saturn, 2 joypady, 2 Virtua Gun, 3 gry: Virtua Cop 2, Virtua Fighter 2, Daytona USA CCE (gwarancja). Cena ok. 700 zł. **Paweł Polakowski, ul. ks. Piotra Skargi 8/11, 87-140 Chełmża, tel. 6754263.**

CD32, klawiatura, mysz, 3 CD, joypad, mouse pad. Cena 350 - 400 zł (do uzgodnienia). Gratis dołożę książkę Amiga 600 - Pierwsze kroki. **Tomasz Małys, ul. Murzynowskiego 11/44, 10-684 Olsztyn, tel. (089) 5426030 (po 16:00).**

Nintendo 64 (gwarancja) + Super Mario 64 - 730 zł, karta pamięci - 40 zł, Mario kart 64 - 150 zł, Star Wars:Sote - 200 zł. Sprzedam również pisma o N 64 i PSX. **Łukasz Naglik, ul. Kościuszki 5/14, 67-800 Kalisz, tel. (062) 577972.**

Sega Mega Drive II, 4 cartridge, 2 joypady. Cena 400 - 420 zł (do uzgodnienia). **Marcin Orzeszek, ul. Pustola 30/12, 01-107 Warszawa.**

Sega Saturn, 2 gry, 2 joypady. Cena ok. 800 zł lub wymienię na PSX. **Michał Świętochowski, os. Jana III Sobieskiego 16/105, 60-688 Poznań, tel. (061) 8234632.**

CD32, 16 CD, klawiatura, Disk 8ox. Cena 500 zł. Dodam parę numerów ŚGK i GK. **Dawid Zalewski, ul. Andromedy 20/12, 44-117 Gliwice, tel. 381820.**

CD32, 19 CD, joypad, 2 joysticki, mysz, mouse pad. Cena 800 zł. **Łukasz Maciąga, Tomice 390, 34-100 Wadowice, tel. (033) 737143.**

Grę na PC: Carmageddon (wersja angielska) za 160 zł. Sprzedam figurki do Warhammera razem z budowlą za 120 zł. Po więcej szczegółów proszę dzwonić. **Mariusz Gawecki, Al. Niepodległości 5/28, 15-674 Białystok, tel. 617771 (po 19:30).**

CD32, promodule, stacja dysków, koprocesor PLCC, oscylator 40 MHz, dodatkowy zasilacz, klawiatura, gry. Cena 800 zł. **Jacek Ślusarczyk, ul. Starzyńskiego 15/84, 42-200 Częstochowa, tel. (034) 622426.**

CD32, gwarancja, 12 CD, joypad, przedłużacz, kable audio i antenowy, czasopisma. Cena 350 zł. **Roman Mazlarz, ul. Balladyny 4/8, 23-210 Kraśnik, tel. (081) 8255375.**

Pegasus, 2 joypady, pistolet, 5 cartridge. Cena 150 zł lub wymienię na Game Boy'a z grami. **Łukasz Ruchata, ul. Nawojowska 366, 33-300 Nowy Sącz, tel. (018) 457083.**

Sega Mega Drive, NBA Live'96, 2 joypady, zasilacz, instrukcja. Cena 200 zł. **Jacek Grądzielewski, os. Stare Żegrze 183/6, 61-249 Poznań, tel. (061) 8796761.**

CD32, klawiatura, mysz, joypad, głośniki, zasilacz użytki i gry (18). Cena 850 zł. **Jerzy Pośpiech, os. 30-lecia 13/35, 47-303 Krapkowice, tel. (077) 663385 (po 15:00).**

Super Nintendo, 2 joypady, multiadapter, gry: Street fighter 2, Doom, Mario World i inne. Cena 650 zł. **Piotr Niewiadomski, ul. Reja 10, 82-200 Malbork, tel. (055) 721209.**

Super Nintendo, 2 joypady, pistolet, dużo gier (w tym sześć na pistolet). Cena 1500 zł. Sebastian Kubik, ul. Kusocinskiego 11/42, 39-300 Mielec, tel. 5832113.

Sega Saturn, całe okablowanie, gra, CD demo, joypad. Cena 600 zł lub zamienię na PlayStation. **Adrian Chudzik, ul. Starzyńskiego 34/4, 59-700 Bolesławiec.**

Game Boy z grami. Cena 250 zł. **Grzegorz Petrl, ul. Krasińskiego 27, 73-110 Stargard Szczeciński.**

Sega Game Gear, 2 cartridge. Cena 400 zł lub wymienię na PSX bądź Saturna + dopłata z mojej strony. **Marcin Merda, ul. Drewnowskiego 72/29, 05-131 Zegrze, tel. 6882133.**

Game Boy, 5 gier. Cena 250 zł. **Jakub Kozłowski, ul. Sienkiewicza 38c, 57-100 Strzelin, tel. (0725) 21869.**

Sega Mega Drive, 2 joypady, 5 dobrych gier. Cena 400 zł. **Artur Niewulis, ul. Moniuszki 5/24, 16-400 Suwałki, tel. (087) 678444.**

PlayStation, 2 joypady, gry, czasopisma i dyski demonstracyjne, memory card. **Rafał Smętek, tel. (033) 433046.**

Sega Saturn, 2 dema, joypad, gwarancja. Cena 660 zł. **Artur Mądry, ul. Omowskiego 29, 38-500 Sanok, (013) 4633438.**

Pegasus, 16 cartridge, 2 joypady, zasilacz. Cena 100 zł. **Marcin Sakwa, ul. Zieleńskiego 91/3, 40-750 Katowice, tel. (032) 2020700.**

Sega Mega Drive, 2 joypady, 4 cartridge. Cena 400 zł. **Sebastian Maciejewski, ul. Umińskiego 24/18, 61-518 Poznań 5.**

Sega Saturn z grą Virtua Fighter 2, 2 joypady. Cena 600 zł. **Jonasz Jagiełło, ul. Kilińskiego 30, 37-400 Nisko.**

Nintendo 64, Mario 64, gwarancja. Cena 800 zł. **Michał Siwczak, os. Czecha 69/14, 61-289 Poznań, tel. (061) 8776629.**

Sega Mega Drive II, 5 cartridge, 2 joypady. Cena 200 zł. **Marcin Orzaszek, Pustola 30/12, 01-107 Warszawa.**

OGŁOSZENIA DROBNE

OGŁOSZENIA DROBNE

WYMIENIĘ ◆ KUPIĘ ◆ RÓŻNE ◆ SPRZEDAM

Sprzedam grę 8attle Isle 3 (2 CD) lub wymienię na inną. Cena 100 zł do uzgodnienia. **Sebastian Piechota, ul. Hatcnowska 244, 43-344 Bielsko Biała, tel. (033) 107-355**

Nintendo 64 z grami: Super Mario 64 oraz Mario Kart 64. Cena 1050 zł. **Tomasz Bykowski, ul. Niemcewicza 8/7, 18-403 Łomża, tel. (086) 188361.**

Sega Mega Drive, joypad, zasilacz, gry: Sonic, Jurassic Park, Aladdin. Cena 300 - 400 zł (do uzgodnienia). **Paweł Sierechan, ul. Wojska Polskiego 5, 57-530 Międzylesie, tel. (074) 126474.**

CD32, 2 joysticki, 9 CD. Cena ok. 600 zł. **Radek Ociepka, ul. gen. J. Ziętka 18c/15, 44-196 Knurów, tel. 2362511.**

Nintendo 64, joypad w cenie 520 zł oraz grę Turok za 240 zł. **Piotr Jurczak, Panieńskie 50, 22-400 Zamość, tel. (084) 6167111.**

Sony PlayStation, Memory Card 360, Euro-Scart-kabel, gry: Resident Evil, Soul Edge, Crash 8andicoot, 8lood Dmen: Legacy of Kain. Wszystko za 1100 zł. **Łukasz Bobiński, ul. Piotra Skargi 3/4, 05-220 Zielonka, tel. (022) 7819118.**

Nintendo 64, 2 joypady, trzy gry: Turok, Mario 64, Wawe Racer 64. Cena 1000 zł. **Łukasz Żebrowski, ul. Solskiego 2/4, 62-510 Konin, tel. 425814.**

Cd32, promoduie, HDD 170 M8, 8 M8 Fast RAM, stacja 5,25", ok. 200 dyskietek, 3 joypady, 16 Cd, mysz, klawiatura. Cena 1000 zł lub wymienię na Saturna bądź PlayStation z dwoma grami. Cena podlegać może negocjacji. **Marcin Wróblewski, ul. Wagnera 1/81, 96-100 Skierniewice, tel. (046) 335640.**

Sega Saturn, gwarancja, CD demo, 2 joypady. Cena 800 zł. Gry: Sega Rally - 170 zł, N8A Live'97 - 180 zł, Sega World Soccer'97 - 175 zł. Całość w cenie 1340 zł. **Jakub Ćwikowski, ul. Zielenlewskiego 2, 33-380 Krynica, tel. (018) 713996 (po 17:00), tax. (018) 712287.**

Grę Broken Sword za 118 zł oraz 49 numerów Bajtka za 92 zł. **Maciej Knapik, ul. Gwarecka 23a/15, 41-705 Ruda Śląska 5.**

Oryginalne gry na PC: F-22 Retaliator - 20 zł, Prawo krwi - 15 zł, Kajko i Kokosz - 30 zł lub wymienię wszystkie na Mortal Kombat 1, 2 lub 3. **Jakub Sołtan, ul. Pomorska 38/9, 44-335 Jastrzębie, tel. (036) 4719418.**

Grę Mortal Kombat 3 plus Mortal Kombat 1 za 100 zł. **Krzysztof Kasperczak, ul. Daszyńskiego 15, 64-100 Leszno, tel. (065) 5207532.**

Gry Dungeon Keeper i Moto Racer w cenie 80 zł sztuka. **Łukasz Strzelecki, ul. Cicha 27/11, 95-200 Pabianice, tel. (042) 151754 (po 20:00).**

Gry na PC CD: Timeworriors - 120 zł, Ace Ventura - 100 zł. **Łukasz Wywiat, ul. Sobieskiego 226a, 42-580 Wojkowice.**

Gry na Pegasusa: Mortal Kombat - 20 zł, Mortal Kombat 2 - 35 zł, Chip and Dales - 20 zł, Tiny Toons - 20 zł, Last Action Hero - 10 zł, Turtles Fighters - 15 zł oraz pisma Top Secret i ŚGK po 2 zł szt. **Adam Drtowski, ul. Kościuszki 16/6, 86-050 Solec Kujawski, tel. (052) 878446 (po 16:00).**

Grę Dungeon Keeper PL w cenie 100 zł. **Marcin Grzegorczyk, ul. Powstańców Warszawy 1/45, 21-100 Lubartów, tel. (0836) 6868.**

Gry na PSX: Tekken, Fifa'96, Ridge Racer Revolution, Olympic Games - po 70 zł, Air Combat, Total N8A'96 - po 85 zł, Porsche Challenge - 130 zł. Możliwość negocjacji. Przesyłka gratis. **Mariusz Piechaczyk, ul. Zakole 5/75, 62-510 Konin, tel. (063) 433994.**

Grę na PSX: Tekken 2 za 140 zł lub wymienię na: Tomb Raider, Syndicate Wars, V Rally, Disruptor, Final Fantasy VII. **Marcin Cerazy, ul. Z. Natkowskiej 8/4, 59-220 Legnica, tel. (076) 553429.**

Sprzedam lub wymienię oryginalną grę Command & Conquer (Sega Saturn) na 8 M8 RAM (nie EDO). Cena ok. 130 zł. Możliwość negocjacji. **Stanisław Gebala, ul. Darwina 9/28, 43-100 Tychy, tel. (032) 2276462 (po 15:00).**

Dwie gry: Command & Conquer: Red Alert oraz Ace Ventura PL. Cena za dwie gry 150 zł. **Sebastian Batnta, 87-811 Fabianki, tel. (054) 516766.**

Dryginały na Amigę 1200: Theme Park - 20 zł, Alien 8reed 3D - 20 zł, UFO: Enemy Unknown - 10 zł, Worms - 20 zł, Skeleton Krew - 15 zł, i inne. **Tomasz Tippe, ul. Orłowicza 1/54, 10-684 Olsztyn.**

Gry na Pegasusa: Rygar - 22 zł, Lost Action Hero - 31 zł, Back to the Future - 28 zł, World Cup Soccer - 25 zł. Koszty przesyiki ponosi odbiorca. **Jakub Kowalczyk, ul. Leleweia 17, 05-480 Karczew, tel. (022) 7809780.**

Oryginalne gry i programy na Amigę. Ceny od 5 do 19 zł. Spis wraz z cenami wysyłam po przesłaniu koperty zwrotnej ze znaczkiem. **Maurycy Fortuna, ul. Worcelia 30/4, 50-448 Wrocław.**

Osprzedam za 500 zł lub zamienię na PlayStation (dopłacę). **Marcin Żmudzki, ul. Kierocińskiej 20/321, 41-200 Sosnowiec, tel. (032) 2995094.**

Karta Klubowa No 000

KLUB SEGA

exclusive

TOMEL - TV GAMES

01-912 WARSZAWA ul. Wolumen 53

róg Kasprowicza PAWILON 17

TEL. 0 602 261 229

Zapraszamy codziennie (oprócz poniedziałku) w godz. 12:00-18:00, Niedziela 8:00-14:00

Katalog gier SEGA MEGA DRIVE wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej (formatu A-5) ze znaczkiem.

Gry na Amigę 500: Eksperyment Delfin, Skaut Kwatermaster i inne. Ceny od 5 do 30 zł. Sprzedam pisma CD Action wraz z CD za 9 zł. **Robert Sikorski, ul. Widokowa 8, 89-604 Chojnice, tel. (0531) 77611.**

Dryginalną grę MDK za 80 zł oraz oprawione numery Computer Studio 92 i 93, a także wydania specjalne CS za 50 zł. CS 1 - 5/94 i wydanie specjalne 1 - 4/94 po 2 zł sztuka. **Michat Maśliński, ul. Leleweia 44/27, 85-638 Bydgoszcz, tel. (052) 3784698.**

The Need For Speed, Actua Soccer, Wrestlemania, Lew Leon oraz The Arcade Game (same oryginały) po 100 zł. Wszystkie razem za 350 zł. **Konrad 8araniecki, ul. Południowa, 05-520 Konstancin-Jeziorna.**

Dwie oryginalne gry na Amigę: 8lack Crypt - 2D zł oraz Future Wars - 20 zł. **Przemysław Chrzęszczyk, ul. Zwycięstwa 32/11, 78-200 Białogard.**

Grę War Wind w cenie 100 zł lub wymienię za dopłatą ok. 20 zł na Command & Conquer lub MAX. **Waldemar Bachanek, ul. Moniuszki 1/61, 62-510 Konin, tel. 449624.**

A CDTV, klawiatura, stacja dysków 3,5", interfejs, pilot, mysz, joystick, dyskietki, 1 CD oraz 40 gazet. Cena 600 zł. **Mirosław Kruk, ul. Kowalska 23/20, 77-200 Miastko, tel. (0595) 3360.**

Grę 8attle Arena Toshinden 2 (PSX) za 120 zł oraz kartę dźwiękową MAO 16 PRO kompatybilna z S8 i Adlib za 150 zł. **Tomasz Żołnowski, ul. Przemysłowa 27/2, 42-480 Poręba, tel. (0376) 72656 (15:00 - 18:00).**

Ponad 50 gier na Sega Mega Drive od 40 zł za Sonic 1 do 80 zł za Virtua Fighter 2. Pegasus, 2 joypady, 1 gra za 70 zł. Dk. 100 czasopism komputerowych za pół ceny. **Sebastian Maciejewski, ul. Umińskiego 24/18, 61-518 Poznań 5.**

Grę na PC CD: Time Warriors - 115 zł, joystick analogowy SV213 - 40 zł oraz grę na Pegasusa: Kroniki Młodego Indiany Jonesa - 20 zł. **Paweł Piejko, ul. Modrzewiowa 18, 36-060 Głogów, tel. (017) 17053.**

A CDTV, 1.3/4.0, mysz, joypad, stacje dysków, CD RDM x8, pokrywa na klawiaturę, 4 joysticki, dyskietki, dużo gier. Cena 1100 zł. **Łukasz Wąsowicz, ul. Sztabu Powstańczego 70/3, 44-100 Gliwice, tel. (032) 2790977.**

A CDTV/500, 1.3, 3 M8 RAM, klawiatura, mysz, pilot, 3 CD, 80 dyskietek, Disk Box, literatura. Cena 550 zł lub wymienię na Segę Saturn lub PSX. Różnicę dopłacę. **Sławek Matuszewski, ul. Lipowa 42, 64-500 Szamotuły, tel. (0668) 21337.**

A CDTV, kickstart 1.3, 1 MB RAM, mysz, pilot, 2 joysticki, przełącznik A 500/CDTV, czasopisma, CD, dużo gier. Cena 650 zł (do uzgodnienia) lub wymiana. **Piotr Pietruszewski, ul. Żwirki i Wigury 25/14, 62-200 Gniezno, tel. (066) 263619.**

Commodore 64, magnetofon, zasilacz, 8lack Box, cartridge, 16 kaset, joystick, książki. Cena 150 zł. **Grzegorz Fudała, ul. Zgierska 30/7, 95-050 Konstantynów, tel. (042) 112430.**

Atari 65 XE wraz z magnetofonem i grami. Cena 60 zł. **Tomek Halkiewicz, 55-216 Domaniów, tel. 0601737054.**

Atari 800 XL, magnetofon, joystick, ok. 20 kaset, klawiatura, zasilacz, 5 cartridge, literatura. Cena ok. 220 zł (do uzgodnienia). Monitor Gratis!!! **Grzegorz Kalicki, ul. iV Poprzeczna 8/12, 04-611 Warszawa, tel. (022) 6131988 (po 20:00).**

C 64, magnetofon, zasilacz, 4 kasety, cartridge, 8lack 8ox. Cena ok. 100 zł (do uzgodnienia). **Tomasz Musiot, ul. Puszkina 12, 44-274 Rybnik.**

Atari 65 XE, stacja dysków 1050, drukarka 1029, joystick, zasilacze, kable, literatura, gry. Cena 300 zł. **Joanna Turban, ul. Wybrzeże Kościuszki 80/63, 37-700 Przemyśl, tel. (016) 6702602.**

Commodore 64, zasilacz, magnetofon, joystick, cartridge, 27 kaset, literatura. Cena ok. 130 zł (do uzgodnienia). **Marcin Kot, ul. Karola Miarki 90, 43-250 Pawtowice Śląskie, tel. (036) 4721926 (po 16:00).**

Sprzedam A1200 Desktop Dynamite, HDD 170 M8, CD-RDM Pioneer 4X Speed, bogate oprogranownle, 180 dyskietek, 16 płyt CD-RDM, joystick, literatura, monitor C1084S kolor, cena 1700 zł. **Michał Spławski, ul. Chatubińskiego 5A/8, 67-100 Nowa Sól, tel. (0-68)387-78-54, e-mail: mckiler@polbox.com**

AMD k5 166 MHz, 16 M8 RAM, 1,7 G8, Hyundai 14", S3 Virge 3D, Sound 16, Mitsumi 4x, zainstalowane oprogramowanie. Cena zestawu do uzgodnienia. **Adam Szloser, ul. Tyrwacka 21/5, 61-615 Poznań, tel. 822-79-79**

Tanio czasopisma komputerowe oraz video, poza tym posiadam też komiksy (Punisher, Batman itp.). Cena 1 sztuki 1 zł. Czasopisma i komiksy są w idealnym stanie. **Piotr Natoński, ul. Będzińska 263/74, 41-205 Sosnowiec**

Głośniki do komputera - ACHCON AC 18, 2x 16 W, 6V (baterie lub zasilacz), DX88, Trable Boost, możliwość działania bez zasilania jebnej lub obu kolumn. Cnea 50 zł, zasilacz gratic. **Michat Karnecki, ul. Warszawska 13, 89-500 Tuchola, tel. (0531) 45-867**

PC AMD k5 100 MHz, 16 M8 RAM, S3 TRID 2M8, 1,28 G8 HDD, CD ROM x4, FDD, karta dźwiękowa 168IT, kalwiatura, mysz, monitor kolor, gwarancja. Cena 2800 zł. **Jarosław Janeczek, ul. Niepodległości 6/9, 96-200 Rawa Mazowiecka, tel. (0492) 54-729**

Oryginalną grę na PC DIABLO cena do ustalenia. **Mikołaj Malinowski, ul. Juranda 14a, 71-171 Szczecin, tel. (091) 487-55-12**

komplet gry Magia i Miecz a w nim: Miasto Podziemia, Jaskinia, Kosmiczna Dtchłań i Smoki. 100 postaci, 500 kart przygód. Stan idealny, pierwsze polskie wydanie. Cena tylko 250 zł. **Tomasz Gawlik, ul. Rajdowa 20a/17, 94-003 Łódź, tel. (042) 689-07-39**

Amiga 1200 (1995) z twardym dyskiem 280 MB - Samsung (1996), 150 dyskietek, mysz, muose pad, disk box, 90 czasplsm, 10 książek, oryginalne programy. Cena ok. 1500 zł. Satn idealny. **Pawet Marcinkowski, ul Żerkowska 42, 61-418 Poznań, tel. 83-06-662**

Sprzedam grę Battle Isle 3 (2 CD) lub wymienię na inną. Cena 100 zł do uzgodnienia. **Sebastian Piechota, ul. Hałcnowska 244, 43-344 Bielsko Biała, tel. (033) 107-355**

Sprzedam PSX z dużą ilością gier demo w tym dwie pełne wersje - DIE HARD TRILOGY i SDUL BLADE. W dodatku przeróbka konsoli na Universal Chip. Wszystko za 630 zł. **Daniel Korykora, os. Pawlikowskiego, 44-240 Żory, tel. 435-71-92**

Sprzedam konsolę Sega Mega Drive z okablowaniem, 1 joypad i dwoma grami Drakula i Talmit's Adventure. Dodam Commodore 64 z magnetofonem i wieloma grami oraz Black Box. Cena 300 zł. **Bartek Janiewski, ul. Młynarska 23/9, 58-300 Watbrzych, tel. (074) 43-42-28**

DARMOWE OGŁOSZENIA DLA CZYTELNIKÓW
sprzedam kupię wymienię różne (niepotrzebne skreślić)

imię i nazwisko

ulica

kod pocztowy miejscowość

telefon, fax

UWAGI

ZAPRENUMERUJ

Prenumerata półroczna
w cenie 23.40 zł (3.90 zł za jeden numer)

Prenumerata roczna
w cenie 42.00 zł (3.50 zł za jeden numer)

Zamawiając prenumeratę naszego pisma możesz być pewien, że:

- oszczędzisz pieniądze!
- oszczędzisz czas!
- nie przegapisz żadnego numeru!

NIE ŁAM GŁOWY
ZAMÓW ŚGK PROSTO DO DOMU!

Proponujemy Wam także zamieszczenie na łamach naszego pisma darmowych ogłoszeń! Blankiet drukujemy poniżej!

Pokwitowanie dla poczty

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

Nazwisko .....

Imię .....

ul. .....

..... (kod) ..... (miejscowość)

na rachunek
„IMAGO" Sp. z o.o.
ul. Jagiellońska 12A, 85-067 Bydgoszcz
BS Bydgoszcz
81420007-320645-27001-1

Datownik ..... Podpis przyjmującego

Opłata zł .....

Pokwitowanie dla banku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

Nazwisko .....

Imię .....

ul. .....

..... (kod) ..... (miejscowość)

na rachunek
„IMAGO" Sp. z o.o.
ul. Jagiellońska 12A, 85-067 Bydgoszcz
BS Bydgoszcz
81420007-320645-27001-1

Datownik ..... Podpis przyjmującego

Opłata zł .....

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

Nazwisko .....

Imię .....

ul. .....

..... (kod) ..... (miejscowość)

na rachunek
„IMAGO" Sp. z o.o.
ul. Jagiellońska 12A, 85-067 Bydgoszcz
BS Bydgoszcz
81420007-320645-27001-1

Datownik ..... Podpis przyjmującego

Opłata zł .....

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

Nazwisko .....

Imię .....

ul. .....

..... (kod) ..... (miejscowość)

na rachunek
„IMAGO" Sp. z o.o.
ul. Jagiellońska 12A, 85-067 Bydgoszcz
BS Bydgoszcz
81420007-320645-27001-1

Datownik ..... Podpis przyjmującego

Opłata zł .....

ARCHIWALNE NUMERY

Przy pomocy blankietu prenumeraty można zamówić archiwalne numery ŚGK oraz CD-ŚGK wyszczególnione na blankiecie prenumeraty. Cena każdego egzemplarza ŚGK wynosi **3.50** zł, natomiast CD-ŚGK **9,60** zł

Aby złożyć zamówienie należy **CZYTELNIE** wypełnić zamieszczony obok blankiet, zaznaczając interesujące Cię pozycje i wpłacić określoną sumę pieniędzy na nasze konto. Na jednym blankiecie można zamawiać kilka numerów archiwalnych. Należy wtedy pomnożyć ilość egzemplarzy przez cenę jednej sztuki. Można również zamawiać jednocześnie numery archiwalne i prenumeratę. Termin realizacji zamówienia: 10 dni od daty otrzymania wpłaty.

Ilość egzemplarzy archiwalnych jest ograniczona.

UWAGA!

Redakcja nie zwraca pieniędzy wpłaconych na zakup numerów archiwalnych, których nie umieszczono w ofercie. Redakcja nie realizuje sprzedaży za zaliczeniem pocztowym.

Blankiet należy wypełnić
DRUKOWANYMI LITERAMI
nakleić na kartkę pocztową
i przesłać na adres:

Skrytka Pocztowa 39
ul. Jagiellońska 6
85-005 Bydgoszcz

Ogłoszenia mogą zamieszczać
tylko osoby prywatne.
Ważny jest wyłącznie
ORYGINALNY BLANKIET
(nie jego kserokopia)
wycięty z czasopisma.

UWAGA:
ogłoszenia dotyczące kupna i sprzedaży
muszą zawierać cenę.

Zamawiam prenumeratę

„Świata Gier Komputerowych"

Od numeru: .....

Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐

Posiadam komputer: .....

Zamawiam:

1/97	☐	9/97	☐	
3/97	☐	10/97	☐	
4/97	☐	CD 1/96 ŚGK	☐	
5/97	☐			
6/97	☐			
7/97	☐			
897	☐			

Zamawiam prenumeratę

„Świata Gier Komputerowych"

Od numeru: .....

Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐

Posiadam komputer: .....

Zamawiam:

1/97	☐	9/97	☐	
3/97	☐	10/97	☐	
4/97	☐	CD 1/96 ŚGK	☐	
5/97	☐			
6/97	☐			
7/97	☐			
897	☐			

Zamawiam prenumeratę

„Świata Gier Komputerowych"

Od numeru: .....

Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐

Posiadam komputer: .....

Zamawiam:

1/97	☐	9/97	☐	
3/97	☐	10/97	☐	
4/97	☐	CD 1/96 ŚGK	☐	
5/97	☐			
6/97	☐			
7/97	☐			
897	☐			

Zamawiam prenumeratę

„Świata Gier Komputerowych"

Od numeru: .....

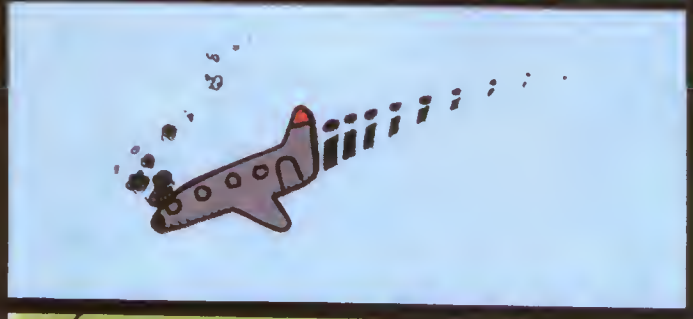
Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐

Posiadam komputer: .....

Zamawiam:

1/97	☐	9/97	☐	
3/97	☐	10/97	☐	
4/97	☐	CD 1/96 ŚGK	☐	
5/97	☐			
6/97	☐			
7/97	☐			
897	☐			

FIDO I MEL NA TROPIE...



Złote dyski '97
Hitki '97

Oto po raz kolejny, już czwarty z rzędy, mamy zaszyt wyróżnić najlepsze gry roku, tym razem ***A.D. 1997****, przyznając nagrody redakcji (ZŁOTE DYSKI) oraz naszych Czytelników (HITKI).*

*Wybór nie był łatwy, o czym wspominać chyba nie trzeba. Tytułów, które zaliczyliśmy do ścisłej czołówki, było naprawdę dużo (ponad 30) i dominowały w nich drugie części, ponieważ miniony rok w rzeczywistości można nazwać rokiem „dwójek" (****Lords of the Realm 2****, ****Ecstatica 2****, ****Tomb Raider 2****, ****Quake 2*** *itd.). Znacznie prościej sprawy przedstawiały się z wyborem polskiego hitu. Bezwzględnie na czoło wysunęła się wrocławska firma Leryx Longsoft, która po udanym debiucie z* ***Lwem Leonem****, potwierdziła swoją jakość grą* ***Clash****.*

*Czytelnicy ŚGK, którzy wzięli udział w przyznawaniu nominacji do swojej nagrody, najwyraźniej także mieli dylemat z wyborem najlepszej gry zagranicznej - przysporzył on im tyle samo kłopotów, co nam, ,a propozycje były tak zróżnicowane, że głosy rozłożyły się na kilkanaście tytułów niemal po równo. W rezultacie zwycięzca wygrał liczbą zaledwie kilku głosów (z „****Diablo****"). Co do wyboru gry polskiej, podobnie jak my, głosujący nie mieli żadnych wątpliwości.*

Tak więc, po wielu dyskusjach, głosowaniach tajnych i jawnych, segregowaniu Waszych zgłoszeń i ich kilkurotnym liczeniu, mamy oto przyjemność podać tytuły przebojów roku 1997. A są nimi:

Złoty dysk '97

NAGRODĘ REOAKCJI ŚGK ZA NAJLEPSZĄ GRĘ ROKU 1997 W KATEGORII POLSKIEJ OTRZYMUJE:

Clash

(Leryx Longsoft)

NAGRODĘ REDAKCJI ŚGK ZA NAJLEPSZĄ GRĘ ROKU 1997 W KATEGORII ZAGRANICZNEJ OTRZYMUJE:

Incubation

(BLUE BYTE)

Hitek '97

NAGROOĘ CZYTELNIKÓW ŚGK ZA NAJLEPSZĄ GRĘ ROKU 1997 W KATEGORII POLSKIEJ OTRZYMUJE:

Clash

(Leryx Longsoft)

NAGRODĘ CZYTELNIKÓW ŚGK ZA NAJLEPSZĄ GRĘ ROKU 1997 W KATEGORII ZAGRANICZNEJ OTRZYMUJE:

Dungeon Keeper

(BULLFROG)

PS. Listę uczestników zabawy. które wylosowały gry komputerowe, podajemy wewnątrz numeru (str. 5).